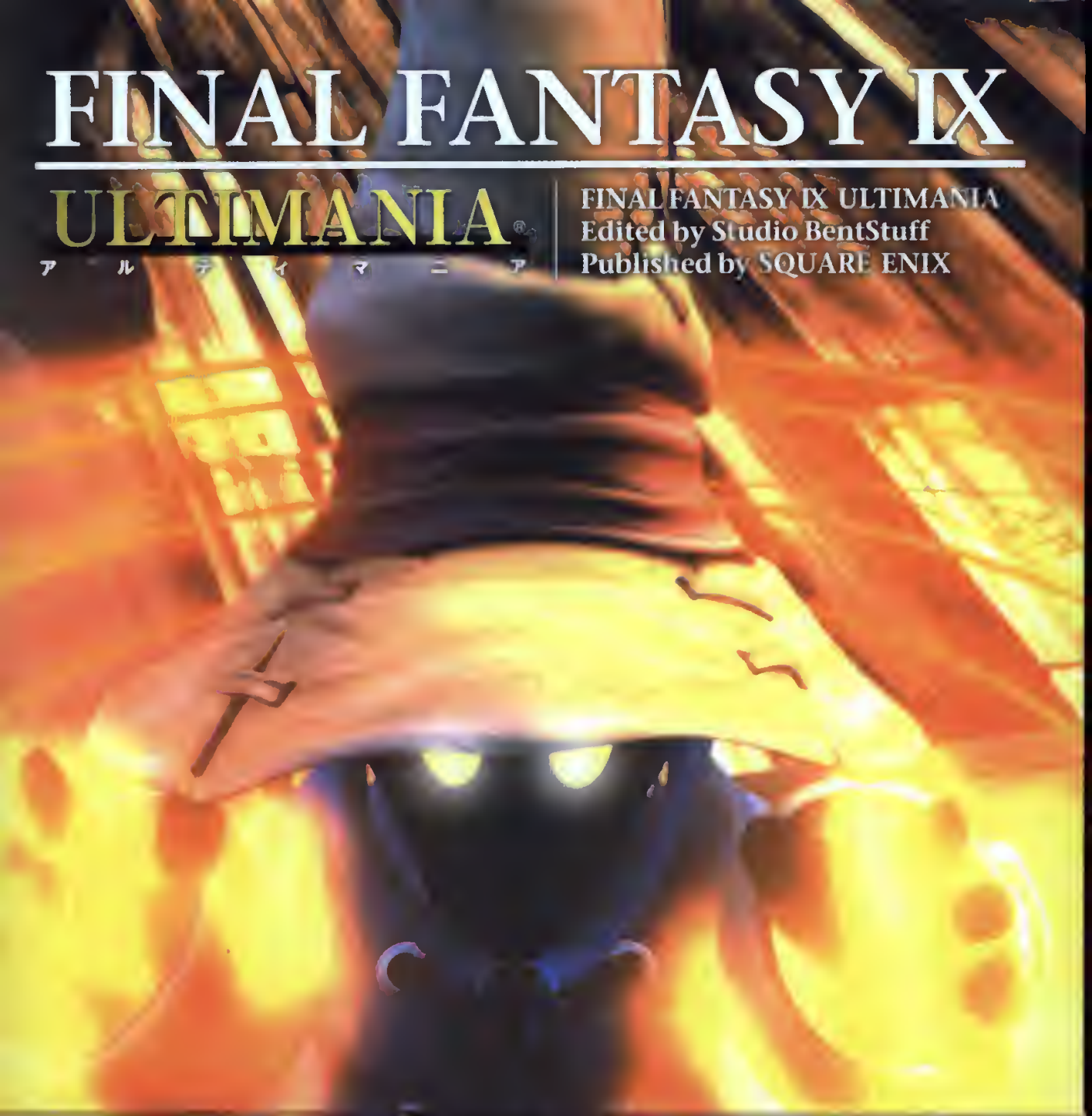
FINAL FANTASY IX

ULTIMANIA®

アルティマニア

FINAL FANTASY IX ULTIMANIA
Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



伝説の書 アルティマニアシリーズ 続々復活!!

“ビビ”の育ての親“クワン”の謎は解けましたか？
『FFIX』ワールドをコンプリートするための情報を掲載!!
多彩なキャラクターデータをはじめ、シナリオ、ミニゲーム、
シークレット部分まで網羅した超完全・究極・ガイドブック

スクウェア・エニックスの 産地直送 公式ガイドブック

同時発売：ファイナルファンタジーVIII アルティマニア

完全監修：スクウェア・エニックス／著：スタジオベントスタッフ

SE-MOOK
SQUARE ENIX

FINAL FANTASY IX

ULTIMANIA®

アルティマニア

2000.12.29
WELCOME TO FINAL FANTASY IX Online ULTIMANIA!!

「「FF IX」のULTIMANIAは出ないんですか？」
そういった内容の質問を、これまで何度受けたことだろう。
それはそうだ。
ふつうに考えたら、西暦2000年のテレビゲーム業界を代表する大作RPG「FF IX」の攻略本が出ない、ということのほうがおかしい。
発売を期待してくれている人だって少なからずいるはずだ。
けれども。
今回は出ない（正確には、これまで出なかった）、のである。
ゲーム雑誌の攻略記事もなければ、ソフトと同時発売の最速攻略本もなければ、ULTIMANIAもない。
そうした路線がソフトのリリースのかなり前から決められていた以上、「ULTIMANIAは出ないんですか？」と聞かれても、僕には「出ないんですよ」と答えるしかなかったのだ。

むろん、プロデューサーの坂口博信氏が、そのような環境を望んだのには理由がある。
攻略記事や攻略本を見ながらプレイするのではなく、自分自身でゲームを進めたときに感じる驚きや、友だちとそのゲームについて情報交換し合う楽しみを味わってほしい――坂口氏の意図するところを要約すると、そんな感じになる。
雑誌の攻略記事や攻略本などがほとんど存在しなかった時代、ユーザーは基本的に自分の力で、行く手に立ちはだかる謎を解き、冒険に挑んでいかなければならなかった。
だからこそ、苦労して謎の答えを見つけたときには何とも言えない達成感を味わうことができたし、事前の情報がない状態で見る、物語の予期せぬ展開には本当の意味で心踊らされた。
また、自分だけが発見したと思われる秘密をゲーム仲間と語り合うのも、それはそれは楽しいものだった。
その時代にゲームプレイヤーのひとりであった坂口氏が、「近年のユーザーたちにも同じような体験をさせてあげたい」という考えを抱くのは、坂口氏と同時代からゲームプレイヤーてありつづけている僕にも、十分に理解できるところである。
そして、そうした考えを「FF IX」というビッグタイトルで実行に移した氏の思い切りの良さには、素直に感心せずにはいられない。

ただ、坂口氏のチャレンジに共感を覚えているときに、僕の思考の中でイレギュラーを起こすのが、ULTIMANIAという本の存在だ。
取材を受けたりするたびに、僕はこう言ってきた。
「どちらかというとULTIMANIAは、ゲームを一度クリアするまでは読まないでほしいですね。2回目以降のプレイのときに読んで、ゲームをスミズミまで楽しんでもらえたらと思います」
ULTIMANIAが発売されるのは、ソフトが発売されてから60～80日後。ソフトを発売日近辺に買って、ふつうにプレイしている人ならば、おそらくエンディングに到達しているのではないかと思われる時期だ。
「FFVIII ULTIMANIA」の序文にも書いたとおり、最近のゲーム――とくにRPGは、一度クリアしただけでは体験できないイベントや仕掛けが、山のように盛りこまれている。
単に終わらせて満足するのではなく、クリエイターの人たちが作りこんだエッセンスの数々をできるかぎり見て、その作品をもっと楽しんでほしい。
キレイごとではなくて、そんな思いがULTIMANIAを作るときの原動力のひとつになっているのは、まちがいないところだ。
また、発売から60～80日後というのは、プレイ時間があまり取れないライトユーザーがゲームを投げ出してしまうかとうかの判断を自然と行なっている時期だとも思われる。
正直なところ、「FF IX」のような作品を買っておきながら、エンディングを見ないままお蔵入りさせてしまうなんて、あまりにもったいなさすぎる。
投げ出そうとしている人たちを思いとどまらせ、エンディングまでたどり着く後押しをしてあげるアイテムとして、その時期にULTIMANIAのような本は必要な気がするのだ。

それと、もうひとつ。
かつては攻略本というと、極端な話、「マリオがスーパーマリオになるキノコはここにあります」ということさえ示してあれば良かった。
「かつては」と書いたが、実際には、現在でもそうした作りの攻略本が大半を占めているように思う。
そんな状況において、「FF VII」のときは「解体真書」、「FF VIII」のときは「ULTIMANIA」で僕が挑戦したのは、「攻略本＝キノコのある場所のみを示す本」という既成概念から外へ向けていかに足を踏み出すか、ということであった。
キノコのある場所がくわしく載っているのは、当たり前。
では、そのキノコをどうやって取るとカッコイイのか。あるいは、見ておもしろいのか。
キノコの動きのアルゴリズムはどうなっているのか。
そもそも、どんな意図でその位置にキノコが配置されているのか。
キノコが出現するときのアニメーションは、どのようになっているのか。
制作者サイドはキノコというフィーチャーを、どう考えているのか。
キノコについての物語を作れないものか。
――そんなふうに、キノコという素材ひとつについても、いろんな角度から考えてさまざまな遊びかたをしてみようよ、という提案を、ULTIMANIAのなかには織りこんできたつもりである。
一般的に攻略本という言葉がイメージさせる、きわめてデジタルに、クリアへのお手伝いをする本ではない。
読むことによって、ゲームへの興味が深まり、ゲームが持つおもしろさを少なからず向上させるような本――ULTIMANIAで目指したのは、そういう本なのである。

だから、坂口氏の「FF IX」での意欲的な試みには、うなずきながらも、それまでに培ってきたULTIMANIA的なアプローチができないことに、一抹の寂しさを感じずにはいられなかった。
また、微々たるものかもしれないが、ULTIMANIAシリーズによってゲームの魅力を増すお手伝いをさせていただいている気分にもなっていたので、そうした本がなくなると残念がるスクウェアファンもいるだろうな、と漠然と思ったりもした。
そんな悶々とした気持ちを心の片隅に抱えながらも、「FF IX」のソフトに同梱されている取扱説明書や、PlayOnlineでの「Hints」10週連載の制作を担当させていただいていた、ある日――。
ついに、胸につかえていたものが取りのぞかれるような仕事が舞いこんできた。
それが、このOnline ULTIMANIAである。

ここで、ためこんでいた思いが一気に大爆発――といきたいところだったのだが、スタートさせてみたらみたで、今度は想像していた以上の苦労をさせられることになった。
なにしろインターネットでの本格的な攻略サイトというのは、今回が初のチャレンジ。
ベースになるものがないから、あらゆることが手さぐり状態なのである。
たとえば、スタッフ一同であれもやりたい、これもやりたいと、思うがままにテキストを書きはじめたら、通常のULTIMANIAをはるかに超える、とんでもないボリュームになってしまった。
泣く泣く要素を削り落としていったのだが、それでも最終的に仕上がったものは2000ページを優に超える。
削った要素のなかには、まさしくキノコをちょっとひねったアングルから見た部分もあったりするのがやや心残りではあるのだが、これ以上は、いろいろな意味でボリュームオーバーだろう。
今後の課題として（あるいは、つぎなる展開があったときのために？）それらの要素をとっておくことにした。

また、このようなコンテンツを作らせていただいたことで、僕のなかに、さらなる欲がふつふつと湧き上がってきた。
今回のOnline ULTIMANIAは、「Hints」の終了間際から制作をはじめたということもあり、正直、タイムリーとは言いがたい時期に公開することになってしまった。
これを最適と思われるタイミングでスタートさせ、なおかつインターネットの特性を活かして、読者が参加できるマガジン形式の味つけを加えたら、もっともっとおもしろいものができるのではなかろうか。
それと、今回やってみてわかったのが、攻略情報という分野では、じつは紙メディアとの相性の良さも捨てがたいということ。
実際、このサイトを見ていくうちに「ここの部分は従来のような書籍の形で見たい」という感想を抱く人もいることだろう。
サイトにはサイトの、書籍には書籍の良さがある。
サイト版と書籍版が、それぞれの長所を活かすように独自のフォーマット&内容で作られていて、その両方を連動させて見るとさらに楽しさが増す――そんな環境が用意できたら、それこそが攻略本の進化した形と言えるのではないだろうか。
機会があれば、そうしたものにもチャレンジしてみたいと思った次第である。

前置きがかなり長くなってしまった…
いずれにしても、今回が本格的な公式攻略サイトの第一歩である。
まだまだ改良の余地は残されているが、とりあえず今後のベースとなるものは作れたのではないかと思う。
それでは、ファイナルファンタジーIX Online ULTIMANIA、じっくりとご覧いただきたい。

書後に――
おそらく世界初であろうこれだけ巨大な攻略サイトを作るというエキサイティングな仕事を与えてくださった、スクウェア・エ――クスならびにデジキューブのみなさま、そして坂口博信氏に、心から感謝。

2002.2.28
WELCOME TO FINAL FANTASY IX ULTIMANIA!!

左に載せたのは、PlayOnline.com上で公開されていた『FF IX』の完全攻略サイト、「ファイナルファンタジーIX Online ULTIMANIA」の序文として、僕が書いたものである。
ULTIMANIAがこれ以降すべてWeb版のみになるかもしれない、という当時の状況下で書きつづったものなので、いま読み返してみると、自分自身の微妙な心の揺れ動きが感じられて、なんとも興味深い。

はたしてこれから先、攻略本というものは、すべて攻略サイトに取って代わられてしまうのか。
そうした現象は、何もかもがデジタル化していく"時代"の必然なのか。
そんな疑問を抱きながらも、左の序文を書いていたように記憶している。

あれから、1年ちょっと。
僕のなかで、もやもやとしつづけていたその問いに対して、ユーザーのみなさんがひとつの明確な答えを示してくれた。
信じられないほど多くの、そして熱きみなさんの声が、不可能と思われていたことを現実のものにしてしまったのだ。
Online ULTIMANIAの書籍化——本書、「ファイナルファンタジーIX ULTIMANIA」の発売がそれである。

検索機能をのぞくWeb版のほぼすべての内容を、書籍版ULTIMANIAのフォーマットに落としこむ作業は、想像していた以上に手間がかかるものだった。
よりわかりやすくするべく数え切れないくらい多くの箇所に手を入れたり、ページ数やスケジュールの制限と戦いながら、こまかな記事を追加したりもした。
そうした作業は無理に行なわなくてもよかったのかもしれないが、みなさんの想いに応えなければ、というある種の使命感に、僕らスタッフは突き動かされていたような気がする。
さらに言うなら、胸の奥にしまってあった「『FF IX』を書籍の形で残しておきたい」との願いにピリオドが打てたことや、制作していく過程で本というメディアの長所をあらためて確認できたこと——それらの事柄に対する感慨めいたものが、Online ULTIMANIAをバージョンアップさせる作業の大変さを薄めてくれたのかもしれない。
そして——
『FF IX』が発売された時点では想像すらできなかった、書籍版「ファイナルファンタジーIX ULTIMANIA」を、いまこうしてみなさんのもとにお届けできることになったのだ。

『FF IX』をこれからはじめる人にとっては、プレイ中に脇に置いて活用できる、便利なガイドブックとなってくれたら。
『FF IX』を途中で中断してしまっている人にとっては、ジタンやビビとの胸躍る冒険に、いま一度旅立つきっかけとなってくれたら。
『FF IX』をすでにクリアした人にとっては、素敵な冒険の記憶を呼び起こす、永久保存版の宝物となってくれたら。
そのような役割を本書が果たせたなら、『FF IX』という作品に2年近くものあいだ関わりつづけてきた僕らスタッフ一同にとって、これほど喜ばしいことはない。

最後に——
本書を発売へと導く、熱い声を寄せてくださったみなさん、本当にありがとう。
そして、お待ちどうさま。

スタジオベントスタッフ
山下　章

FINAL FANTASY IX ULTIMANIA
CONTENTS



CHAPTER 1 キャラクター ……007

ジタン ……008
ビビ ……010
ガーネット ……012
スタイナー ……014
フライヤ ……016
クイナ ……018
エーコ ……020
サラマンダー ……022
バトルに参加するサブキャラクター ……024
その他のサブキャラクター ……026
組織・種族 ……037
世界設定 ……040
世界年表 ……044

CHAPTER 2 バトル ……047

ATB ……048
コマンド ……049
操作キャラクター ……056
パーティー編成・隊形 ……057
能力値 ……058
Lv ……059
成長 ……061
ダメージ ……064
属性 ……068
ステータス異常 ……070
トランス ……074
特殊な状況下でのバトル ……076
テクニック集 ……077

CHAPTER 3 アイテム ……081

アイテムの基礎知識 ……082
アイテムの合成 ……084
ショップについて ……085
アイテムデータリスト ……086
だいじなものリスト ……112
目的別アイテムリスト ……114
合成リスト ……115
合成進化図 ……118
ショップ・合成屋リスト ……120

CHAPTER 4 アビリティ ……127

アビリティの基礎知識 ……128
アビリティの使用方法 ……129
アビリティデータリスト ……131
目的別アビリティリスト ……146
召喚獣ギャラリー ……147

CHAPTER 5 モンスター ……151

モンスターの基礎知識 ……152
モンスターの種族 ……153
モンスターからの獲得物 ……154
モンスター分布図 ……156
モンスターデータ ……158

CHAPTER 6 シナリオ ……233

ATEについて ……234
エーコのお料理 ……235
ATEリスト ……238
シナリオ攻略 ……246
DISC 1 ……248
DISC 2 ……266
DISC 3 ……289
DISC 4 ……318

CHAPTER 7 ミニゲーム ……325

ここほれ!チョコボ ……326
チョコボのお宝さがし ……333
チョコボのほっと一息 ……336
モグネット ……337
カエルとり ……340
オークション ……343
わらしべ長者 ……345
○×クイズ ……346
精霊モンスター ……347
コーヒー豆 ……351
ステラツィオ ……352
トレジャーハンターランク ……353
腕試しバトル ……354
ナワトビ ……355
チャンバラ ……356
狩猟祭 ……357
発掘 ……360
かけっこ ……361
シャッフルゲーム ……362
ブラックジャック ……363

CHAPTER 8 カード ……365

カードゲームの基礎知識 ……366
カードゲームのルール ……368
カードの強さ ……370
カードプレイヤーの特徴 ……371
カードゲームの基本戦略 ……372
カード収集の心がまえ ……373
カードデータリスト ……375
カードプレイヤーリスト ……379
カード図鑑 ……388

CHAPTER 9 マップ ……391

ワールドポイントマップ ……392
ワールドエリアマップ ……394
4つの大陸について ……396
乗り物 ……396
フィールアイコンの役割 ……398
乗り物ギャラリー ……399
全マップガイド ……401

CHAPTER 10 シークレット ……555

イベント編 ……556
メッセージ編 ……561
バトル編 ……565
バラエティ編 ……567

天野喜孝イラストギャラリー ……574
伊藤裕之インタビュー ……578
INDEX ……583
「Melodies Of Life」楽譜 ……590

※本書で文中等に使用されているMAP 1-1 という表記やマップ名は、CHAPTER 9の全マップガイド(P.401～554)に対応しています

※「だいじなもの」の名前には★マークをつけて区別してあります(例:★おしばいのチケット)

FINAL FANTASY IX ULTIMANIA

CG INDEX

※奇数ページの右上に掲載しているCGの名前および出現場所（【 】で表記）をリストにまとめてみた

ページ	名前および出現場所
9	ジタン（トランス時）
11	ビビ（トランス時）
13	ガーネット（ショートヘア／トランス時）
15	スタイナー（トランス時）
17	フライヤ（トランス時）
19	クイナ（トランス時）
21	エーコ（トランス時）
23	サラマンダー（トランス時）
25	ベアトリクス
27	シナ
29	ブラネ人形
31	ブリ虫
33	赤紫服のジェノムの少年
35	クレイラの巫女（月の巫女クレアほか）
37	ポピィ＝コーウェン【MAP　】ほか
39	モグオ【ワールドマップ】
41	ガーネット（幼少時）
43	ジタン（トランス時）
45	エーコ
49	ジタン
51	ブランク
53	サラマンダー
55	盗掘屋【MAP　】ほか
57	ブランク（ブルート隊員変装時）
59	バクー（謎の仮面男変装時）
61	酔っぱらい【MAP　】ほか
63	裸のブルート隊員（No 3、5）
65	芝居などで使う剣
67	わんぱく小僧ヤチャ【MAP　】ほか
69	魔の森脱出時のたき火
71	ブランク（ブルート隊員変装時）
73	『デス』使用時などに出現する死神
75	ガーネット（ロングヘア／トランス時）
77	フラットレイ
79	テント（バトル使用時）
83	テラ文明の宝箱（開き時）
85	作業員【MAP　】ほか
87	イリア【MAP　】ほか
89	カードマニアのコン【MAP　】ほか
91	フライヤ
93	バイオリン奏者
95	ロスコ【MAP　】ほか
97	変装時に使うブルート隊の兜
99	緑服のリンドブルムの兵士
101	セーブモーグリが使う羽根のペン
103	ガーネット変装用の白魔導士のフード
105	いにしえのかおり
107	MAP　の上空に浮かぶ目玉
109	テント（ワールドマップ使用時）
111	ガーネット（宝石）
113	★霧の大陸マップ
115	★ブランクの解毒剤
117	ラムウ（ビナックロックスでの姿）
119	酒場などにあるコップ
121	アリス【MAP　】ほか
123	トーレス【MAP　】ほか
125	着板娘エプ【MAP　】ほか
129	おばあさん【エスト・ガザ】
131	ドラム奏者
133	シド
135	『死の宣告』使用時に出現する鎌
137	ドラグース【MAP　】ほか
139	スタイナー
141	リサ【MAP　】ほか
143	おじいさん【エスト・ガザ】
145	ネコ好きトム【MAP　】ほか
147	ガーネット（ショートヘア）
149	エーコ
153	黒のワルツ2号
155	ライアン【MAP　】ほか

ページ	名前および出現場所
157	荒れ狂うトレノさん【MAP　】ほか
159	クンヤ
161	裸のブルート隊員（No 2）
163	ガーネット（変装時／フード下げ）
165	リタ【MAP　】ほか
167	貴族の男【MAP　】ほか
169	貴族の男【MAP　】ほか
171	カーゴシップ
173	機械主任【MAP　】ほか
175	花売り【MAP　】ほか
177	モリオ【MAP　】ほか
179	宝箱（開き時）
181	学者【MAP　】ほか
183	青鬼のブルメシア兵、ブルメシア兵ダンほか
185	セーブモーグリの本
187	セイブザクイーン
189	ラニの斧
191	赤魔導士の女【MAP　】ほか
193	チケット屋【MAP　】ほか
195	赤魔導士の男【MAP　】ほか
197	ピクルスばあさん【MAP　】ほか
199	女の子【MAP　】ほか
201	ぶちネコ
203	かばおばさん【MAP　】ほか
205	★グルグストーン
207	着板屋のダンテ【MAP　】ほか
209	水色の飛空艇
211	召し使い【MAP　】ほか
213	男【MAP　】ほか
215	ラグー【MAP　】
217	ガーネット（ロングヘア）
219	合成屋の妻【MAP　】ほか
221	トランペット奏者
223	トムの母【MAP　】ほか
225	リンドブルムの男性士官
227	マダイン・サリの小母
229	鼻たれ小僧ゲト【MAP　】ほか
231	村長カブー【MAP　】ほか
235	げんこつイモのシチュー
237	とれたての焼き魚
239	ガーネット人形
241	指揮者
243	天守りのカツミ【コンテヤ・バタ】
245	緑兜のブルメシア兵（ガルほか）
247	ジタン（ブルート隊員変装時）
249	★おしばいのチケット
251	ガーネット（変装時／フード上げ）
253	ブランク
255	ダガー（短刀）
257	アレクサンドリア印のタル
259	エアキャブ
261	ロウェル
263	女モーグリ
265	ブルメシアの女性（ウェイほか）
267	黒のワルツ3号（負傷時）
269	ガルガントカーゴ
271	クレイラの神官（社の神官キルデアほか）
273	緑服のアレクサンドリア兵
275	ジタン（ガーネット抱え時）
277	工事人【MAP　】ほか
279	ガルガン草
281	貝売り娘オハソ【MAP　】ほか
283	神かつぎのカノン【MAP　】ほか
285	赤い魚
287	ガーネット（マダイン・サリ脱出時）
289	エーコのラブレター
291	ガーネット（ドレス姿）
293	船乗りの女性（船乗りのエリンほか）
295	茶ネコ
297	スライの父【MAP　】ほか

ページ	名前および出現場所
299	手行娘メライ【MAP　ほか】
301	ヒルダガルデ1号
303	てんびんに載せる石のおもり
305	司祭【MAP　】
307	リボン
309	タゲレオの差しこみ棟
311	★水面の鏡
313	船乗りの男性（ドルフほか）
315	モーロックが閉しこめられたツボ
317	ガーランド
319	紫服のジェノム
321	インビンシブル
323	ジタン（？？？時）
327	チョコ（陸チョコボ時）
329	ゾーン
331	ニミッツ【MAP　】
333	チョコ（海チョコボ時）
335	ワールドマップで掘り出す宝箱
337	デブチョコボ
339	男モーグリ
341	クイナ
343	オークショニア【MAP　】
345	貴族の女【MAP　】
347	ダリの地下にある黒魔導士の卵
349	ハト
351	劇場艇の模型
353	クイーン ステラ【MAP　】ほか
355	ビビ
357	ブラネ
359	青い魚
361	『発掘』で借りるつるはし
363	トット
367	カバオ
369	水ときのオンズ【MAP　】ほか
371	太めのブルート隊員
373	ヒッポ【トレノのATE】
375	大食いのスエキチ【MAP　】ほか
377	居まりのキクノケ【MAP　】ほか
379	ガイド【MAP　ほか】
381	マーシャ【MAP　】
383	アレクサンドリアの人々が持つ風船
385	行商人【MAP　】ほか
387	ハンス【MAP　】ほか
389	ジタン
393	ブルーナルシス
395	帆船型の飛空艇
397	テント（フィールドマップ使用時）
399	チョコ（山チョコボ時）
401	よそったシチュー
403	アシュリー【MAP　】ほか
405	パックが運ぶバンコ
407	リンドブルム・工場区の酒場のグラス
409	さかなおやし
411	ベアトリクス
413	紫服のアレクサンドリア兵
415	細身のブルート隊員
417	ブラネの墓前に供えられるリース
419	トレノの番兵
421	学者【MAP　】
423	料理人（たまねぎ名人ほか）
425	ダンタリアンの本
427	アレクサンドリアの渡し舟
429	アレクサンドリア城のネプチューン像
431	ヤップ【MAP　】ほか
433	カート売り【MAP　】
435	★大地の鏡
437	エアキャブやベルクメアの駅員
439	ノコバンナ（妹）【MAP　】ほか
441	黒のワルツ3号
443	ふくろう

ページ	名前および出現場所
445	バンナ【MAP　】
447	トランス・クンヤ
449	★ギザマルークのベル
451	クイナ
453	おたまじゃくし
455	子どもガエル
457	メスのおとなガエル
459	金色のカエル
461	ファンクラブ会長【MAP　】ほか
463	ヒルダ
465	宝箱
467	武器屋【MAP　】ほか
469	ブルメシアの子ども、ブルメシア娘の一部ほか
471	クレイラ大祭司【MAP　】
473	黒魔導士の村にあるチョコボの卵
475	ルビィ
477	エレナ【MAP　】ほか
479	黒のワルツ1号
481	金つみのトウマ【MAP　】
483	家運びのサノキチ【MAP　】ほか
485	武器屋【MAP　】ほか
487	男の子【エスト・ガザ】
489	男性【エスト・ガザ】
491	チョコ（空チョコボ時）
493	てんびんに載せる木のおもり
495	デザートエンプレスのてんびん
497	畑のおばば【MAP　】ほか
499	テラ文明の宝箱
501	着場のアネゴ【MAP　】ほか
503	イヌ
505	リンドブルムの女性士官
507	街のごろつき【MAP　】ほか
509	ヒルダガルデ3号
511	ラニ
513	芸術家志望のミケル【MAP　】ほか
515	ガルガント
517	ビリー【MAP　】ほか
519	オレンジ服のノエムの少女
521	ミコト
523	金色のベル
525	ミスリルスピア
527	緑の魚
529	スタイナー（ガーネット抱え時）
531	青服のリンドブルムの兵士
533	バイトのマリー【MAP　】ほか
535	タル
537	オークションに参加している青年
539	トーマス【MAP　】ほか
541	マリアンヌ【MAP　】ほか
543	ガッツ【MAP　】ほか
545	MAP　で走っている少年
547	ゼボルト機関長
549	リンドブルム巨大城のトロッコ
551	リンドブルムの上級兵
553	双発の飛空艇
557	セーラの母親（マダイン・サリ脱出時）
559	エイシャ【MAP　】ほか
561	4本腕の男
563	子どもモーグリ
565	サラマンダー
567	シナ
569	ダグ【MAP　】ほか
571	スタイナーのずた袋
573	シンハル奏者
575	貴族の青年【MAP　】ほか
577	クラボじいさん【MAP　】
579	フィリボ『リンドブルムのイベント』
581	カードゲーム案内人【MAP　】



CHAPTER 1

CHARACTER

CAUTION!!

本章の「各キャラクターの年表」「世界設定」「世界年表」には、物語の核心にふれた記述があります。それらのパートは、ゲームをクリアしてから目を通すことをオススメします。





Zidane Tribal

ジタン・トライバル

種　族：シッポのある人間
性　別：男
年　齢：16歳
利き腕：右利き

誰かを助けるのに理由がいるかい？

タンタラスの若き一員。サルのような長いシッポが特徴。4歳のころタンタラスの頭領バクーに拾われ、彼のもとで育つうち、自然な成り行きでタンタラスに入団した。バクーに拾われる以前の記憶はほとんどなく、素性は不明。13歳のころ、自分の本当の故郷を探そうと思い立ち、記憶のなかにただひとつ残る「青い光」を頼りに、各地を放浪する（この放浪のさい竜騎士フライヤと出会い、しばらく行動をともにしている）。2年ほど旅したのち、結局は目的を果たせぬまま帰還するも、その過程を経て、自分の心の故郷――「いつか帰るところ」とは何かを理解するに至った。

弱冠16歳の少年だが、判断力に長け、行動力に富む。一方で女好きなところがあり、カワイイ娘と見たらつい声をかけたり、いいところを見せようとする。終始明るい態度や軽い言動から、周囲にはお調子者と受け取られがちだが、その明るさは、孤独な内面を押し隠すための手段のひとつ。開けっぴろげなようでいて、じつは自身の本質を理解されることを嫌い、心の奥底に踏みこまれることを避けている。



バトルデータ

利用できるアビリティには実用的なものが多い。能力値も高めなので、攻撃面を担当させるのが基本だ。強敵と戦うときは、あらかじめトランスゲージを増やしておき、裏技で一気にケリをつけてもいい。しかし、ジタンの最大の魅力は、アイテム収集に欠かせない『ぬすむ』と、盗みに成功した回数によって強化される秘技『盗賊のあかし』だろう。序盤からアイテムを盗みまくり、強敵を倒すための準備を整えておきたい。

トランスによる効果

コマンド『秘技』が『裏技』に変化し、強力なアビリティが使用可能になる。外見的には、着衣が解け、獣のような姿に変身。

Lv1での能力値

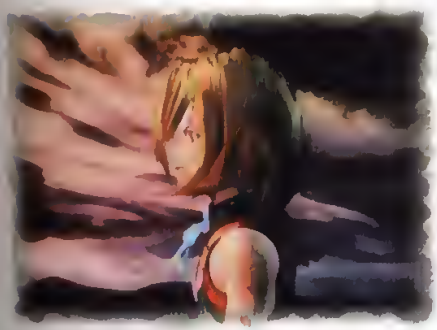
HP	105	素早さ	23
MP	36	力	21
魔石力	18	魔力	18
		気力	23

装備

カテゴリー	装備可能アイテム	初期装備
武器	短刀、盗賊刀	ダガー
頭用防具	帽子	皮の帽子
腕用防具	腕輪	リスト
身体用防具	服	皮の服
アクセサリ	通常	—

使用コマンド

コマンド	内容
たたかう	装備している武器で攻撃する
ぬすむ	敵からアイテムを盗む
秘技	盗賊特有の技を使う
アイテム	所持しているアイテムを使う



■■ジタン年表■■

年月日	DIV	行動
1783年9月		誕生
1787年		(4歳)バクーに拾われる
1796年		(13歳)家出
1797年		(14歳)フライヤと知り合う
1798年2月		リンドブルムの家に帰る
4月		トレノでサラマンダーを出し抜く
		ゲームスタート
1800年1月15日		カーネット姫誘拐を実行。劇場艇が魔の森に墜落する
1月16日		タンタラスから脱退。その後、ブランクの助けて魔の森を脱出する
1月17日		氷の洞窟を通過後、ダリの村で地下を探索する
1月18日		カーゴシップを乗っ取って南ゲートを突破。リンドブルムに到着
1月19日		リンドブルムでフライヤと再会
1月20日		狩猟祭に参加後、ブルメシアへ出発する
1月21日		ブルメシアでベアトリクスと対峙
1月22日		クレイラに到着。攻めこんできたアレクサンドリア軍と戦う
1月23日		襲撃されるクレイラから脱出
1月24日		アレクサンドリア城でダガーを救出する
1月25日		ピナックルロックスを抜けてリンドブルムへ到着
1月26日		フォッシル・ルーでラニと交戦
1月27日		
1月28日		コンデヤ・パタから黒魔道士の村へ移動。ダガーに昔話をする
1月29日	2	コンデヤ・パタで神前の儀を行なう。その後、到着したマダイン・サリでエーコの料理を食べる
1月30日		イーファの樹で霧を眺らす
1月31日		マダイン・サリで焔色の髪の男と対決。その後、ダガーと小舟に乗る
2月1日		イーファの樹でクジャと対面後、アレクサンドリアへ向かう
2月2日		
2月3日		アレクサンドリアの城下町へ
2月4日		
2月5日		
2月6日		アレクサンドリアでフライヤ、サラマンダーと再会後、城でダガーと対面。トレノのカードゲーム大会に参加したあと、ダガー救出に向かう
2月7日		負傷したところを助けられて、リンドブルムへ
2月8日		リンドブルム城で安静にする
2月9日		
2月10日		目覚めたあと、今後の対策を話し合う
2月11日		シドの薬を探す
2月12日		ブルーナルシスに乗って黒魔道士の村へ
2月13日		デザートエンプレスに侵入するが、クジャに捕まる
2月14日		クジャの脅迫を受けてウイユヴェールへ
2月15日		デザートエンプレスにもどる。直後に誘拐されたエーコを追う
2月16日		クジャを追ってグルグ火山へ
2月17日	3	エ　コとヒルダを救出後、リンドブルムへ
2月18日		行方不明のダガーを捜す
2月19日		ブラネの墓前でダガーと会う
2月20日		リンドブルムへ
2月21日		ヒルダガルデ3号に乗ってイプセンの古城へ向かう
2月22日		倒れていたサラマンダーを助ける。その後、4つの祠へ
2月23日		クイナとともに、地脈の祠で土のガーディアンを倒す
2月24日		輝く島からテラへ
2月25日		ブラン・バルに到着。パンデモニウムでガーランドと対峙
2月26日		洗脳装置にかけられる
2月27日		仲間と合流後、銀竜と戦う
2月28日		ガーランドと対決後、クジャとの戦いに敗れる
3月1日		パンデモニウムから脱出し、ブラン・バルへ向かう
3月2日		ブラン・バルでジェノムを誘導後、インビンシブルで脱出
3月3日		黒魔道士の村へ
3月4日		イーファの樹上空で銀竜の群れと遭遇
3月5日		シドたちの助けを受けたのち、神竜を倒す
3月6日		
3月7日		
3月8日		テスゲイズ、トランス・クジャと戦う
3月9日		最後の敵との対決。その後、仲間と別れる
3月10日	4	クジャを助けに行ったあと、行方不明に
3月11日		
3月12日		
3月13日		
3月14日		
3月15日		
3月16日		
3月17日		
		エンディング



PART
ジタン
ビビ
ガーネット
スタイナー
フライヤ
クイナ
エーコ
サラマンダー
シナ
マーカス
ブランク
ベアトリクス
バクー
ルビィ
ゼネロ&ベネロ
ブラネ
ソーン
ソーン
黒魔道士たち
トット
シド
ヒルダ
オルベルタ
クジャ
ガーランド
ミコト
ラニ
ブルメシア王
フラットレイ
パック
クエール
クワン
モグ
スティルツキン
アルテミシオン
チョコ
テブチョコボ
組織・種族
世界設定
世界年表



VIVI Ornitier

ビビ・オルニティア

種　族：黒魔道士の子ども
性　別：男
年　齢：9歳（見た目）
利き腕：右利き

**生きてるってこと証明できなければ
死んでしまっているのと同じなのかなぁ…**



気弱な黒魔道士の少年。トレノ付近にある洞窟でクワンという人物に拾われ、彼の手で育てられた。ビビという名も、世のなかに関する基本的な知識も、みなクワンから授けられたもの。素性は知れず、一種異様な風貌をしているが、育ての親であるクワンがそもそも特異な存在であったため、ビビ自身は自分の存在や生い立ちに何ら疑問を抱かずにいた。クワンの死をきっかけに洞窟を出て、芝居を見ようとアレクサンドリアへ向かい、騒動に巻きこまれていく。

ジタンとは対照的に、行動力や判断力にとぼしく、人に頼らなくては何もできないタイプ。いつもおどおどした態度をとり、動作もトロくてよく転ぶため、周囲の者は彼にイラついたり、あるいはつい手をさしのべたりしてしまう。一見ただの足手まといだが、魔道士としての潜在能力は非常に高く、自身ではそれをコントロールできぬほど。もっとも、自分ではその力を過小評価している。お芝居が好きで、高いところが苦手。

バトルデータ

『ためる』を活用することで、かなりの戦力アップがはかれる。あとは敵の弱点ごとに黒魔法を使いわけ、必要に応じて『ドレイン』『アスピル』でHPやMPを回復させるといい。なお、力の初期値が低いため、ふつうに育てていくと最大HPが少なくなりがち。装備品で力をおぎなっていこう。

トランスによる効果

コマンド「黒魔法」が『W黒魔法』になり、黒魔法を2回連続で唱えることが可能に。外見的には、頭にかぶった帽子の先がピンと立ち、服装もやや変化する。

Lv1での能力値

HP	60	素早さ	16
MP	48	力	12
魔石力	14	魔力	24
		気力	19

装備

カテゴリー	装備可能アイテム	初期装備
武具	杖	魔道士のつえ
黒用防具	帽子	皮の帽子
腕用防具	腕輪	―
身体用防具	服、ローブ	皮の服
アクセサリ	通常	―

使用コマンド

コマンド	内容
たたかう	装備している武器で攻撃する
黒魔法	黒魔法を使う
ためる	自分の魔力を上げる
アイテム	所持しているアイテムを使う



■■ビビ年表■■

年月日	DISC	行動
1799年7月		祖父母の家に預けられる
8日		クワンに拾われる
1800年1月1日		クワン死去
1月7日		クワン洞を出てトレノへ
1月13日		おしばいのチケットを入手
1月14日		貴族の飛空艇に乗せてもらい、アレクサンドリアに向かう
ゲームスタート		
1月15日		観劇中、騒動に巻きこまれて[illegible]に助けられる。劇場艇が魔の森に墜落
1月16日		海から救ってくれたジタンに誘われて行動をともにする。魔の森を脱出
1月17日		氷の洞窟を通過後、ダリの地下で自分に疑問を抱く
1月18日		ガーゴシップで南ゲートを突破。リンドブルムに到着
1月19日		リンドブルムで物珍しさに浮かれる
1月20日		狩猟祭に参加後、ブルメシアへ出発する
1月21日		ブルメシアでベアトリクスと対峙
1月22日		クレイラに到着。攻めこんできたアレクサンドリア軍と戦う
1月23日		襲撃されるクレイラから脱出
1月24日		アレクサンドリア城でダガーを救出する
1月25日		ピナックルロックスを抜けてリンドブルムへ到着
1月26日		フォッシル・ルーでラニと交戦
1月27日		
1月28日		コンデヤ・パタから黒魔道士の村へ移動。黒魔道士288号から仲間の話を聞く
1月29日		(コンデヤ・パタで神前の儀を行なったあと、)マダイン・サリでエーコの料理を食べる
1月30日		イーファの樹で雷を鳴らす
1月31日		マダイン・サリでラニと対峙
2月1日		イーファの樹でクジャと対面後、アレクサンドリアへ向かう
2月2日		
2月3日		アレクサンドリアの城下町へ
2月4日		
2月5日		
2月6日		アレクサンドリア城でダガーと対面。トレノへ移動後、ダガー救出に向かう
2月7日		脱出艇でリンドブルムへ
2月8日		ジタンの回復を待つ
2月9日		
2月10日		今後の対策を話し合う
2月11日		今後の対策を話し合う
2月12日		ブルーナルシスに乗って黒魔道士の村へ。彼らの行動に怒りを覚える
2月13日		デザートエンプレスに侵入するが、クジャに捕まる
2月14日		ジタンとともにウイユヴェールの牢屋から脱獄
2月15日		誘拐されたエーコを追う
2月16日	3	クジャを追ってグルグ火山へ
2月17日		エーコとヒルダを救出後、リンドブルムへ
2月18日		今後の対策を話し合う
2月19日		
2月20日		
2月21日		ヒルダガルデ3号に乗ってイプセンの古城へ向かう
2月22日		
2月23日		スタイナーとともに、風の祠で風のガーディアンを倒す
2月24日		輝く島からテラへ
2月25日		ブラン・バルに到着。ジタンを追う
2月26日		
2月27日		バンデモニウムでジタンと合流後、銀竜と戦う
2月28日		ガーランドと対決後、クジャとの戦いに敗れる
3月1日		インビンシブルに向かう
3月2日		インビンシブルで脱出
3月3日		黒魔道士の村へ
3月4日		イーファの樹上空で銀竜の群れと遭遇
3月5日		シドたちの助けを受けたのち、神竜を倒す
3月6日		
3月7日		
3月8日		デスゲイズ、トランス・クジャと戦う
3月9日		最後の敵との対決。その後、ヒルダガルデ3号で脱出
3月10日	4	ヒルダガルデ3号でイーファの樹の暴走をのがれる
3月11日		
3月12日		
3月13日		
3月14日		
3月15日		
3月16日		
3月17日		黒魔道士の村へ
エンディング		



Garnet Til Alexandros 17th

ガーネット・ティル・アレクサンドロス17世

種　族：人間
性　別：女
年　齢：16歳
利き腕：右利き



「王女らしく」ではなく本当の自分を確かめたいの…
…でも…

アレクサンドリア王国第17代王女。王国はじまって以来の美姫とうたわれ、国中の人気を集めている。いかにも高貴な雰囲気を漂わせ、物腰は上品でやわらか。反面、世間知らずな部分を持ち、一般市民とはどこか感覚がずれている。そのため、ときにひとりよがりでわがままな行動に出ることも。

6歳以前の記憶はないが、周囲からは「自分は城で生まれ育った」と聞かされており、自身もそれを信じて今日まで過ごしてきた。物心ついてほどなくトットが家庭教師に。そのころより劇作家エイヴォン卿の作品を好み、なかでも『君の小鳥になりたい』は、いまや劇中のセリフをそらで言えるほど気に入っている。

1年ほど前から、母ブラネの変貌ぶりに心を痛め、16歳の誕生日を前にして、ある決意を固める。

バトルデータ

使用できる白魔法は、HPを回復させるものと、不利なステータス異常を発生させるものが中心。回復以外では『サイレス』『ミニマム』『ブライン』が実用的だが、Lvや魔力が低いとミスになりやすいため、序盤は『ケアル』や『シェル』などで味方をサポートしよう。召喚(幻獣)は消費MPが多めなので、できればサポートアビリティ『消費MP半減』を装備しておきたい。

トランスによる効果

コマンド『召喚』が『幻獣』に変わり、一定時間ごとに自動的に召喚獣を呼び出せるようになる。外見的には、より身体のラインがきわだつ服装になり、色っぽさが増す。

Lv1での能力値

HP	70	素早さ	21
MP	46	力	14
真石力	14	魔力	23
		気力	17

装備

カテゴリ	装備可能アイテム	初期装備
武器	ロッド、ラケット	ロッド
頭用防具	帽子、女性用	—
腕用防具	腕輪	—
身体用防具	服、ローブ、女性用	シルクの服
アクセサリ	通常、女性用	—

使用コマンド

コマンド	内容
たたかう	装備している武器で攻撃する
召喚	召喚獣を呼び出す
白魔法	白魔法を使う
アイテム	所持しているアイテムを使う



■■ガーネット年表■■

年月日	DISC	行動
1784年1月15日		誕生
1790年		(6歳)マダイン・サリから脱出、アレクサンドリアに漂着する
1791年		(7歳)トットが家庭教師になる
1794年		(10歳)ブラネの夫の葬式でシドと会う
1799年2月		(15歳)トットが家庭教師を辞めさせられる
1800年1月1日		城を出ることを決意
1月2日		城を出る下準備を行なう
		ゲームスタート
1月15日		(16歳)誘拐に乗して城を出る。劇場艇が墜落した魔の森で、森の主にさらわれる
1月16日		ジタンたちに助け出される
1月17日		水の洞窟を抜けたときに偽名を決める。その後、ダリの地下を探索
1月18日		カーゴシップで南ゲートを突破。リンドブルムでシドと再会する
1月19日		シドと話し合う
1月20日		リンドブルム城での食事会で行方をくらます。その後、南ゲートに到着
1月21日		山頂の駅を通過して南ゲートを越え、トレノに入る
1月22日		アレクサンドリアに到着直後、軟禁されて召喚獣を奪われはじめる
1月23日		すべての召喚獣を奪われる
1月24日		ジタンたちに救出される
1月25日		ピナックルロックスを抜けてリンドブルムへ到着
1月26日		フォッシル・ルーでラニと交戦
1月27日		
1月28日		コンデヤ・パタから黒魔道士の村へ移動。ジタンから昔話を聞く
1月29日		コンデヤ・パタで神前の儀を行なう。その後、到着したマダイン・サリでエーコの料理を食べる
1月30日		イーファの樹で霧を晴らす
1月31日		マダイン・サリでラニと対峙。その後、ジタンと小舟に乗って記憶を取りもどす
2月1日		イーファの樹でクジャと対面後、ブラネと死別。アレクサンドリアへ向かう
2月2日		
2月3日		ブラネの死を公表する
2月4日		
2月5日		
2月6日		ブラネ密葬後、城でジタンたちと対面し、エーコと宝珠をわける。バハムートの襲撃に対してアレクサンダーを召喚
2月7日		ジタンに助けられ、脱出艇でリンドブルムへ
2月8日		ジタンの回復を待つ
2月9日		
2月10日		しゃべれないことを自覚する
2月11日		今後の対策についての話し合いに参加
2月12日		ブルーナルシスに乗って黒魔道士の村へ
2月13日		デザートエンプレスに侵入するが、クジャに捕まる
2月14日		ジタンとともにウイユヴェールへor牢屋から脱獄
2月15日		誘拐されたエーコを追う
2月16日		クジャを追ってグルグ火山へ
2月17日	3	エーコとヒルダを救出後、リンドブルムへ
2月18日		アレクサンドリアへもどる
2月19日		ブラネの墓前で言葉を取りもどし、髪を切る
2月20日		リンドブルムへ
2月21日		ヒルダガルデ3号に乗ってイプセンの古城へ向かう
2月22日		
2月23日		水の祠でエーコと会話後、水のガーディアンを倒す
2月24日		輝く島からテラへ。インビンシブルを見て、記憶を完全に取りもどす
2月25日		気を失って休息をとる
2月26日		ジタンを追う
2月27日		バンデモニウムでジタンと合流後、銀竜と戦う
2月28日		ガーランドと対決後、クジャとの戦いに敗れる
3月1日		バンデモニウムから脱出し、ブラン・バルへ向かう
3月2日		ブラン・バルでジェノムを誘導後、インビンシブルで脱出
3月3日		黒魔道士の村へ
3月4日		イーファの樹上空で銀竜の群れと遭遇
3月5日		シドたちの助けを受けたのち、神竜を倒す
3月6日		
3月7日		
3月8日		デスゲイズ、トランス・クジャと戦う
3月9日		最後の敵との対決。その後、ジタンと別れてヒルダガルデ3号で脱出
3月10日		ヒルダガルデ3号でイーファの樹の暴走をのがれる
3月11日	4	
3月12日		
3月13日		
3月14日		
3月15日		
3月16日		
3月17日		アレクサンドリア城へ
		エンディング



Adelbert Steiner

種　族：人間
性　別：男
年　齢：33歳
利き腕：右利き

アデルバート・スタイナー

人の為に生きることは真に自分の為なのか
教えて欲しい　何のために人は生きるのか…



アレクサンドリアの女王ブラネに仕える騎士団、ブルート隊の隊長。アレクサンドリア王家に、そして主君たるブラネ女王に、絶対的な忠誠を誓っている。非常に頭が固く、四角四面な性格。自分のためではなくつねに王家のためを思い、その意向に沿って行動してきたがゆえに、いざ自身で判断せねばならない局面に立たされると、道を見失ってしまう。

幼いころ戦災に巻きこまれ、アレクサンドリアの騎士に助けられた。それをきっかけとして騎士を目指しはじめ、16歳のとき念願の騎士に。23歳のころ、当時すでにアレクサンドリア随一の剣士とされていたベアトリクスと御前試合を行ない、マグレながらも勝利をおさめる。その栄誉を称えられた彼は、報賞として、過去に活躍した「ブルート隊」の名を冠した、男兵のみの隊を結成することを希望。これを認められ、以来ブルート隊の隊長として活躍することになった。もっとも、最近のブルート隊は、ベアトリクスひきいる隊にくらべてうだつが上がらず、そのためくやしい思いをすることが多い。

バトルデータ

攻撃主体のキャラクターなので、戦闘能力は装備品に左右されやすい。力を上げて、最大HPと敵に与えるダメージの増加をはかることが肝心だ。パーティーにビビがいると使用できる魔法剣の威力は、スタイナーの力の高さで決まることを覚えておこう。剣技『パワーブレイク』『マジックブレイク』も効果的だが、スタイナーのLvが低いうちはミスしやすいのが難点。

トランスによる効果

とくにコマンドは変化しないが、『たたかう』などで与えるダメージ量が通常時の3倍になる(ブラッドソード装備時は1.5倍)。外見的には、鉄仮面をかぶり、より無骨な印象に。

Lv1での能力値

HP	120	素早さ	18
MP	24	力	24
賢石力	17	魔力	12
		気力	21

装備

カテゴリー	装備可能アイテム	初期装備
武器	剣、騎士剣	ブロートソード
頭用防具	兜	ブロンズヘルム
腕用防具	小手	—
身体用防具	鎧	ブロンズアーマー
アクセサリ	通常	—

使用コマンド

コマンド	内容
たたかう	装備している武器で攻撃する
剣技	騎士特有の技を使う
魔法剣	剣にヒヒの魔法をこめて攻撃する
アイテム	所持しているアイテムを使う



■■スタイナー年表■■

年月日	DISC	行動
1766年3月		誕生
1771年		(5歳)戦災孤児となる
1782年		(16歳)アレクサンドリアの騎士になる
1789年		(23歳)ヘアトリクスとの一騎打ちに勝って、ブルート隊を結成
		ゲームスタート
1800年1月15日		姫を助けようとして騒動に巻きこまれる。劇場艇が魔の森に墜落
1月16日		毒から救ってくれたシタンとともに魔の森を脱出する
1月17日		氷の洞窟を通過。物見山でカーゴシップの情報を得る
1月18日		カーゴシップで南ゲートを突破。リンドブルムに到着
1月19日		リンドブルムを見物
1月20日		リンドブルム城での食事会で行方をくらます。その後、南ゲートに到着
1月21日		山頂の駅を通過して南ゲートを越え、トレノに入る
1月22日		アレクサンドリアに到着直後、マーカスとともに捕らわれる
1月23日		
1月24日		ダガー救出後、追っ手を食い止めるため城に残る。その後、ルビィの小劇場へ
1月25日		
1月26日		
1月27日	2	
1月28日		
1月29日		
1月30日		
1月31日		
2月1日		
2月2日		
2月3日		ダガーを補佐するために、アレクサンドリア城へもどる
2月4日		
2月5日		
2月6日		城でシタンたちと再会。ラブレター事件後、バハムート襲撃時にはヘアトリクスとともに市街で戦う
2月7日		脱出艇でリンドブルムへ
2月8日		シタンの回復を待つ
2月9日		
2月10日		今後の対策を話し合う
2月11日		今後の対策を話し合う
2月12日		ブルーナルシスに乗って黒魔道士の村へ
2月13日		デザートエンプレスに侵入するが、クジャに捕まる
2月14日		シタンとともにウイユヴェールへor牢屋から脱獄
2月15日		誘拐されたエーコを追う
2月16日		クジャを追ってグルグ火山へ
2月17日	3	エーコとヒルダを救出後、リンドブルムへ
2月18日		行方不明のダガーを捜す
2月19日		
2月20日		
2月21日		ヒルダガルデ3号に乗ってイプセンの古城へ向かう
2月22日		
2月23日		ビビとともに、風の祠で風のガーディアンを倒す
2月24日		輝く星からテラへ
2月25日		ブラン・バルに到着。気を失ったダガーの看病をする
2月26日		シタンを追う
2月27日		バンデモニウムでシタンと合流後、銀竜と戦う
2月28日		ガーランドと対決後、クジャとの戦いに敗れる
3月1日		インビンシブルに向かう
3月2日		インビンシブルで脱出
3月3日		黒魔道士の村へ
3月4日		イーファの樹上空で銀竜の群れと遭遇
3月5日		シドたちの助けを受けたのち、神竜を倒す
3月6日		
3月7日		
3月8日		デスゲイズ、トランス・クジャと戦う
3月9日		最後の敵との対決。その後、ヒルダガルデ3号で脱出
3月10日		ヒルダガルデ3号でイーファの樹の事走をのがれる
3月11日	4	
3月12日		
3月13日		
3月14日		
3月15日		
3月16日		
3月17日		アレクサンドリア城へ
		エンディング



Freija Crescent
フライヤ・クレセント

種　族：ネズミ族（ブルメシア）
性　別：女
年　齢：21歳
利き腕：左利き

思い続けることの辛さより 忘れられることが怖いのじゃ…

ブルメシア出身の勇ましき女竜騎士。やや古風な物言いが特徴で、誇り高く、自身に妥協を許さない。容姿端麗にして落ち着きある女性だが、内には激しい情熱を秘める。命の大切さを何よりも理解しており、それゆえ、他者の浅はかな行動をいさめることも。

祖国が誇る最強の竜騎士フラットレイにあこがれて修行を重ね、齢16にして竜騎士の称号を得た。やがてフラットレイと恋仲になり、至福の喜びを見出すもつかの間、彼は国外に修行の場を求めて旅へ。1年待ってなお帰らぬフラットレイを捜すため、王の許しも得ず、自身も諸国放浪の旅に出た。旅の途中、失意のどん底にいたころにジタンと出会い、成り行きで行動をともにするうち、その陽気さや飾り気のなさに救われた経験を持つ。



バトルデータ

後列に配置することで守りを固め、コマンド『ジャンプ』や竜技『竜剣』『桜華狂咲』で攻めるのが基本。『レーゼの風』や『ホワイトドロー』による補助も実用的だ。ドラゴン族モンスターを積極的に倒していけば、竜技『竜の紋章』が強力な攻撃となる。アクションアビリティの消費MPは総じて多めなので、魔力を上げて最大MPを増やしておこう。サポートアビリティのなかでは、『先制攻撃率アップ』が便利。

トランスによる効果

『ジャンプ』が敵全体を対象とした攻撃に変化し、攻撃力も通常時とは異なったものになる。外見的には、鉄仮面や鎧を身につけ、勇ましい格好に。

Lv1での能力値

HP	100	素早さ	20
MP	32	力	20
魔石力	18	魔力	18
		気力	22

装備

カテゴリー	装備可能アイテム	初期装備
武器	槍	シャベリン
頭用防具	兜、女性用	ラバーヘルム
腕用防具	小手	ブロンズのこて
身体用防具	鎧、女性用	リネンキュラッサ
アクセサリ	通常、女性用	—

使用コマンド

コマンド	説明
たたかう	装備している武器で攻撃する
ジャンプ	ジャンプして空中から攻撃する
竜技	竜騎士特有の技を使う
アイテム	所持しているアイテムを使う



■■フライヤ年表■■

年月日	DISC	行動
1778年6月		誕生
1794年		(16歳)竜騎士になる
1795年		(17歳)フラットレイを追ってブルメシアを出る
1797年		(19歳)ジタンと知り合う
		ゲームスタート
1800年1月15日		
1月16日		
1月17日		
1月18日		
1月19日		リンドブルムでジタンと再会
1月20日		狩猟祭に参加後、ブルメシアへ出発する
1月21日		ブルメシアでベアトリクスと対峙
1月22日		クレイラでブルメシア王と再会。攻めこんできたアレクサンドリア軍と戦う
1月23日		フラットレイと再会後、襲撃されるクレイラから脱出
1月24日		アレクサンドリア城でダガー救出後、追っ手を食い止めるため城に残る。その後、ルビィの小劇場へ
1月25日		
1月26日		
1月27日		
1月28日		
1月29日		
1月30日		
1月31日		
2月1日		
2月2日		
2月3日		アレクサンドリアの城下町へ
2月4日		
2月5日		
2月6日		アレクサンドリアでジタンと再会後 城でダガーと対面。移動した先のトレノでサラマンダーの過去を聞いたあと、ダガー救出に向かう
2月7日		脱出艇でリンドブルムへ
2月8日		ジタンの回復を待つ
2月9日		
2月10日		今後の対策を話し合う
2月11日		今後の対策を話し合う
2月12日		ブルーナルシスに乗って黒魔道士の村へ
2月13日		デザートエンプレスに侵入するが、クジャに捕まる
2月14日		ジタンとともにウイユヴェールへor牢屋から脱獄
2月15日		誘拐されたエーコを追う
2月16日		クジャを追ってグルグ火山へ
2月17日	3	エーコとヒルダを救出後、リンドブルムへ
2月18日		今後の対策を話し合う
2月19日		
2月20日		
2月21日		ヒルダガルデ3号に乗ってイプセンの古城へ向かう
2月22日		
2月23日		サラマンダーとともに、火の祠で火のガーディアンを倒す
2月24日		輝く島からテラへ
2月25日		ブラン・バルに到着
2月26日		ジタンを追う
2月27日		バンデモニウムでジタンと合流後、銀竜と戦う
2月28日		ガーランドと対決後、クジャとの戦いに敗れる
3月1日		インビンシブルに向かう
3月2日		インビンシブルで脱出
3月3日		黒魔道士の村へ
3月4日		イーファの樹上空で銀竜の群れと遭遇
3月5日		シドたちの助けを受けたのち、神竜を倒す
3月6日		
3月7日		
3月8日		デスゲイズ、トランス・クジャと戦う
3月9日		最後の敵との対決。その後、ヒルダガルデ3号で脱出
3月10日		ヒルダガルデ3号でイーファの樹の暴走をのがれる
3月11日	4	
3月12日		
3月13日		
3月14日		
3月15日		
3月16日		
3月17日		ブルメシアへ
		エンディング



Quina Quen

クイナ・クゥエン

種　族：ク族
性　別：？
年　齢：70～90歳？
利き腕：両利き

好きなことやってて悪いアルか!!
だけど…たまには叱って欲しいアルよ…

謎多き種族であるク族のなかで、もっとも若い存在。霧の大陸にあるク族の沼で、師匠のクエールとともに暮らす。

カエルが大の好物で、生きたカエルを生のまま食すことを無上の喜びとする。とはいえ少し物足りなさも覚え、また師匠の勧めもあって、ある日旅に出発。はるばるアレクサンドリア城へ出かけたり、リンドブルムでお祭りに参加したりもしたがいっこうに満たされず、ふたたび沼に腰を落ち着けてしまい、師匠の悩みのタネとなっている。

いつでもどこでも、どんな状況にあっても、ひたすら食べることに執着し、食べるがために先へ進む。そのため周囲にとっては、なかなかハタ迷惑な存在ではあるが、その食へのこだわりようが、ときには突破口を切り開くこともある。



バトルデータ

青魔法は特定の敵と戦うことでしか修得できないが、なかでも『レベル5デス』『リミットグローヴ』『天使のおやつ』『ホワイトウィンド』『マジックハンマー』『リレイズ』は実用性が高いため、早めに修得しておきたい。ミニゲーム『カエルとり』を行なっていけば、『カエルおとし』も活用できる。『たたかう』で与えるダメージ量にはムラがあるので、むしろ追加効果を狙っていこう。サポートアビリティ『取得ギルアップ』の装備も忘れずに。

トランスによる効果

コマンド『たべる』が『調理』に変化し、敵の残りHPが1／2以下のときでも青魔法の修得が可能になる(『たべる』の場合は、敵の残りHPが1／4以下のときでなければ修得できない)。外見的には、顔面が黒くなるほか、服装や雰囲気がクエール師匠と似たものに。

Lv1での能力値

HP	90	素早さ	14
MP	40	力	18
属石力	15	魔力	20
		気力	11

装備

カテゴリー	装備可能アイテム	初期装備
武器	フォーク	フォーク
頭用防具	帽子、女性用(一部)	—
腕用防具	腕輪	—
身体用防具	服、ローブ	—
アクセサリ	通常	—

使用コマンド

コマンド	内容
たたかう	装備している武器で攻撃する
たべる	敵を食べて青魔法を覚える
青魔法	敵から覚えた青魔法を使う
アイテム	所持しているアイテムを使う



クイナ年表

年月日	DISC	行動
1710年代		誕生
1799年6月		アレクサンドリアに向かう
12月		アレクサンドリア城で料理長として雇われる
		ゲームスタート
1800年1月15日		
1月16日		
1月17日		霧の大陸にあるク族の沼へ
1月18日		
1月19日		
1月20日		リンドブルムの狩猟祭に飛び入り参加(その後、ク族の沼でジタンの仲間に加わる)
1月21日		(ブルメシアでベアトリクスと対峙)
1月22日		(クレイラに到着。攻めこんできたアレクサンドリア軍と戦う)
1月23日		(義撃されるクレイラで、ジタンたちと別れる)
1月24日		(霧の大陸にあるク族の沼へ)
1月25日		ジタンの仲間に加わり、フォッシル・ルーの入口を発見
1月26日		フォッシル・ルーでうごと交戦
1月27日		
1月28日		コンデヤ・パタから黒魔道士の村へ移動
1月29日		(コンデヤ・パタで神前の儀を行なったあと、)コンデヤ・パタ山道でモグを追ってマダイン・サリへ。村で釣りをはじめる
1月30日		ジタンたちに置いて行かれたと思い、海に飛びこむ
1月31日		
2月1日		
2月2日		
2月3日		
2月4日		トレノに流れ着く
2月5日		
2月6日		空腹のあまり、トレノの水路に飛びこむ
2月7日		
2月8日		
2月9日		
2月10日		リンドブルムに漂着
2月11日		街をうろついてピクルスを食べる
2月12日		ジタンと再合流。ブルーナルシスに乗って黒魔道士の村へ
2月13日		デザートエンプレスに侵入するが、クジャに捕まる
2月14日		ジタンとともにウイユヴェールへor牢屋から脱獄
2月15日		誘拐されたエーコを追う
2月16日		クジャを追ってグルグ火山へ
2月17日	3	エーコとヒルダを救出後、リンドブルムへ
2月18日		今後の対策を話し合う
2月19日		
2月20日		
2月21日		ヒルダガルデ3号に乗ってイプセンの古城へ向かう
2月22日		
2月23日		ジタンとともに、地脈の祠で土のガーディアンを倒す
2月24日		輝く島からテラへ
2月25日		ブラン・バルに到着
2月26日		ジタンを追う
2月27日		バンデモニウムでジタンと合流後、銀竜と戦う
2月28日		ガーランドと対決後、クジャとの戦いに敗れる
3月1日		インビンシブルに向かう
3月2日		インビンシブルで脱出
3月3日		黒魔道士の村へ
3月4日		イーファの樹上空で銀竜の群れと遭遇
3月5日		シドたちの助けを受けたのち、神竜を倒す
3月6日		
3月7日		
3月8日		デスゲイズ、トランス・クジャと戦う
3月9日		最後の敵との対決。その後、ヒルダガルデ3号で脱出
3月10日		ヒルダガルデ3号でイーファの樹の巣走をのがれる
3月11日	4	
3月12日		
3月13日		
3月14日		
3月15日		
3月16日		
3月17日		霧の大陸にあるク族の沼へ
		エンディング



Eiko Carol

エーコ・キャルオル

種　族：ツノがある人間
性　別：女
年　齢：6歳
利き腕：右利き

大丈夫だなんて思わないで…
一人でいると　さみしさがいっぱいやってくるの…

いまや伝説の存在とされている召喚士一族の生き残り。召喚士の村マダイン・サリで、モーグリたちとともに暮らす。両親は彼女が生まれてすぐに世を去り、エーコが「おじいさん」と呼び慕っていた人物も1年前に死亡。村に住む人間は彼女ひとりとなってしまい、ぬぐい切れない寂しさを抱えながらも、「16歳になるまで村を出ないように」とのおじいさんの言いつけをひたすらに守りつづけている。

召喚士の証である頭のツノで召喚獣と交感したり、動物と会話を交わすことができる。モーグリたちとも仲良しで、なかでも同じ日、同じ年に生まれたモグとは親友の間柄。

わずか6歳とは思えぬほどに頭の回転が早く、口も達者で、好奇心旺盛。また、大変にませており、乙女チックな一面も持つ。性格は明るく活発で、元気そのものに見えるが、その明るさの影に自分の孤独感を押し殺している。



バトルデータ

白魔法は、有利なステータス異常を発生させるものが多い。『ヘイスト』『フェイス』をはじめ、召喚『カーバンクル』『フェニックス』による補助が役に立つので、安全性を求めるならパーティーに加えておきたいところ。また、彼女がパーティーにいれば、全滅時に『転生の炎』が発動することもある。

トランスによる効果

コマンド『白魔法』が『W白魔法』に変化し、白魔法を2回連続で唱えることが可能になる。外見的には、頭のツノや背中についた羽かざりが大きくなり、幻想的な雰囲気を漂わせる。

Lv1での能力値

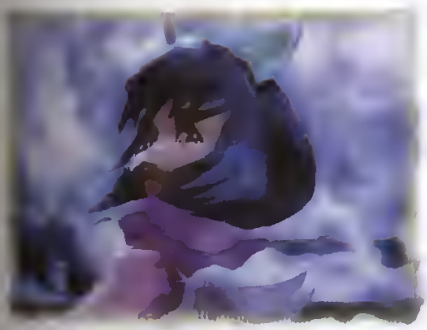
HP	65	素早さ	19
MP	42	力	13
賞石力	12	魔力	21
		気力	18

装備

エーコ	装備可能アイテム	初期装備
武器	笛、ラケット	ゴーレムのふえ
兜用防具	帽子、女性用	羽根付き帽子
腕用防具	腕輪	ガラスの腕輪
身体用防具	服、ローブ、女性用	シルクの服
アクセサリ	指輪、女性用、フェニックスの羽	サファイア

使用コマンド

コマンド	内容
たたかう	装備している武器で攻撃する
白魔法	白魔法を使う
召喚	召喚獣を呼び出す
アイテム	所持しているアイテムを使う



■■エーコ年表■■

年月日	DISC	行動
1793年3月		誕生
1794年		(1歳)両親死去
1799年5月		(6歳)マダイン・サリの最後の大人が死去
10月		食料調達のためにコンデヤ・パタへ
12日		食料調達のためにコンデヤ・パタへ
		ゲームスタート
1800年1月15日		
1月16日		
1月17日		
1月18日		
1月19日		
1月20日		
1月21日		
1月22日		
1月23日		
1月24日		
1月25日		
1月26日		
1月27日		
1月28日	2	
1月29日		コンデヤ・パタ山道でジタンと出会い、村に招待。料理をふるまい、召喚士の話をする
1月30日		イーファの樹の封印を解き、霧を晴らす。その間に、マダイン・サリの宝を盗まれる
1月31日		ラニに捕らわれるが、ジタンに助けられる。召喚壁で歌を歌ったあと、記憶を取りもどしたダガーから話を聞く
2月1日		イーファの樹でクジャと対面後、アレクサンドリアへ向かう
2月2日		
2月3日		アレクサンドリアの城下町へ
2月4日		
2月5日		
2月6日		トットに手紙を書いてもらう。城でダガーと対面して宝珠をわける。ラブレター事件を目撃してトレノへ移動後、ダガー救出に向かい、アレクサンダーを召喚
2月7日		ジタンに助けられ、脱出艇でリンドブルムへ
2月8日		ジタンの回復を待つ
2月9日		
2月10日		ダガーとスタイナーの世話をする
2月11日		今後の対策を話し合う
2月12日		ブルーナルシスに乗って黒魔道士の村へ
2月13日		デザートエンプレスに侵入するが、クジャに捕まる
2月14日		ジタンとともにウイユヴェールへor牢屋から脱獄
2月15日		クジャに誘拐される
2月16日	3	
2月17日		グルグ火山でモグと別れる。ジタンに助けられ、リンドブルムへ
2月18日		今後の対策を話し合う
2月19日		
2月20日		
2月21日		ヒルダガルデ3号に乗ってイプセンの古城へ向かう
2月22日		
2月23日		水の祠でダガーと会話後、水のガーディアンを倒す
2月24日		輝く島からテラへ
2月25日		ブラン・バルに到着。ジタンを追う
2月26日		
2月27日		パンデモニウムでジタンと合流後、銀竜と戦う
2月28日		ガーランドと対決後、クジャとの戦いに敗れる
3月1日		インビンシブルに向かう
3月2日		インビンシブルで脱出
3月3日		黒魔道士の村へ
3月4日	4	イーファの樹上空で銀竜の群れと遭遇
3月5日		シドたちの助けを受けたのち、神竜を倒す
3月6日		
3月7日		
3月8日		デスゲイズ、トランス・クジャと戦う
3月9日		最後の敵との対決。その後、ヒルダガルデ3号で脱出
3月10日		ヒルダガルデ3号でイーファの樹の暴走をのがれる
3月11日		
3月12日		
3月13日		
3月14日		
3月15日		
3月16日		
3月17日		マダイン・サリにもどったあと、リンドブルム城へ
		エンディング



Salamander Coral

サラマンダー・コーラル

種　族：人間
性　別：男
年　齢：26歳
利き腕：右利き

自分が　何をしたいか　何が出来るのか
今　その答えを出せというのか…

己の拳のみを頼りに生きる、孤高の闘士。その燃えるような赤毛から「焔色(ほむらいろ)のサラマンダー」と呼ばれる。性格はきわめてクールで、ムダだと判断したことはいっさい行なわない。

物心ついたときすでに親や家族はなく、キビしい環境をひとりで生き抜くために、自分と敵対するかどうかのみで他者を判断するようになった。その体格や容貌ゆえ周囲にとけこむことができず、自身の身体を張って日々の糧を得るうち、しだいに裏の仕事を請け負うことが多くなり、いつしか「裏稼業界No.1」の地位を不動のものとした。

他者を信じることなく生きるか死ぬかの毎日を送っていたある日、トレノでジタンに出し抜かれ、それが原因で賞金首に。サラマンダーに対抗しうる力を持ちながら、その力を出さずに戦いを避けたジタンの行動がどうしても理解できず、彼と白黒つけるため、その行方を追っている。



バトルデータ

攻撃、回復、補助の各方面で活躍できる。とくに、奥義の『チャクラ』『オーラ』『蘇生』『呪い』の実用性が高い。トランス時に使用できる絶技は、これらの効果が味方全体におよぶため、さらに便利だ。攻撃時には『たたかう』『雑魚ちらし』、ボスモンスター戦では『なげる』が有効。『ぜになげ』は、所持ギルが少ない状態でなければ十分なダメージを与えられないため、使い勝手はいまひとつ。

トランスによる効果

コマンド『奥義』が『絶技』に変化し、奥義の効果が全体へおよぶようになる。外見的には、着衣が解け、まるで獣人のような姿に。

Lv1での能力値

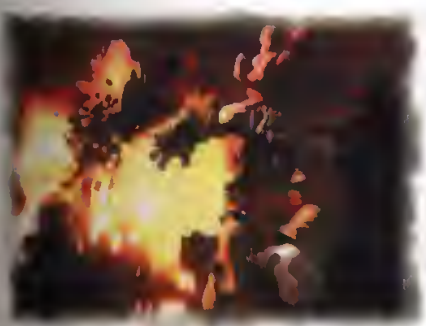
HP	110	素早さ	22
MP	26	力	22
魔石力	18	魔力	13
		気力	15

装備

カテゴリー	装備可能アイテム	初期装備
武器	爪	猫の爪
頭用防具	帽子	—
腕用防具	腕輪	皮のリスト
身体用防具	服	アダマンベスト
アクセサリ	通常	ゲルミナスブーツ

使用コマンド

コマンド	内容
たたかう	装備している武器で攻撃する
奥義	モンクの技を使う
なげる	所持している武器や投げ専用武器を相手に投げる
アイテム	所持しているアイテムを使う



■■サラマンダー年表■■

年月日	DISC	行動
1773年11月		誕生
1791年		(18歳)世間に名が知れはじめる
1790年4月		(24歳)トレノでジタンに出し抜かれる
5日		手配されたためトレノを出る
		ゲームスタート
1800年1月15日		
1月16日		
1月17日		
1月18日		
1月19日		
1月20日		
1月21日		
1月22日	2	
1月23日		
1月24日		ブラネに雇われる
1月25日		
1月26日		フォッシル・ルーを抜ける
1月27日		
1月28日		
1月29日		
1月30日		マダイン・サリに到着
1月31日		マダイン・サリでジタンとの対決に敗れる
2月1日		ジタンの仲間に加わる。イーファの樹でクジャと対面後、アレクサンドリアへ向かう
2月2日		
2月3日		アレクサンドリアの城下町へ
2月4日		
2月5日		
2月6日		アレクサンドリアでジタンと再会後、城でダガーと対面。移動した先のトレノで首を回顧したあと、ダガー救出に向かう
2月7日		脱出艇でリンドブルムへ
2月8日		ジタンの回復を待つ
2月9日		
2月10日		今後の対策を話し合う
2月11日		今後の対策を話し合う
2月12日		ブルーナルシスに乗って黒魔道士の村へ
2月13日		デザートエンプレスに侵入するが、クジャに捕まる
2月14日		ジタンとともにウイユヴェールへor牢屋から脱獄
2月15日		誘拐されたエーコを追う
2月16日		クジャを追ってグルグ火山へ
2月17日	3	エーコとヒルダを救出後、リンドブルムへ
2月18日		今後の対策を話し合う
2月19日		
2月20日		
2月21日		ヒルダガルデ3号に乗ってイプセンの古城へ向かい、ジタンに勝負を挑む
2月22日		ジタンに助けられて、心境に変化が起こる
2月23日		フライヤとともに、火の祠で火のガーディアンを倒す
2月24日		輝く島からテラへ
2月25日		ブラン・バルに到着
2月26日		ジタンを追う
2月27日		バンデモニウムでジタンと合流後、銀竜と戦う
2月28日		ガーランドと対決後、クジャとの戦いに敗れる
3月1日		インビンシブルに向かう
3月2日		インビンシブルで脱出
3月3日		黒魔道士の村へ
3月4日		イーファの樹上空で銀竜の群れと遭遇
3月5日		シドたちの助けを受けたのち、神竜を倒す
3月6日		
3月7日		
3月8日		デスゲイズ、トランス・クジャと戦う
3月9日		最後の敵との対決。その後、ヒルダガルデ3号で脱出
3月10日	4	ヒルダガルデ3号でイーファの樹の暴走をのがれる
3月11日		
3月12日		
3月13日		
3月14日		
3月15日		
3月16日		
3月17日		アレクサンドリアへ
		エンディング

バトルに参加するサブキャラクター



シナ
Cinna

種族：人間
性別：男



タンタラスの一員。リンドブルムの飛空艇技師の家に生まれ、自身も技師としての確かな腕を持つ。劇場艇のエンジンは彼の処女作で、タンタラスが劇場艇のオーナーとなったと同時に、みずからもタンタラスに仲間入りした。

外見は老けているものの、本人の言葉を借りれば「まだ若い」とのこと。愛用のとんかちは絶対に手放さないほか、ガーネット人形を宝にしていたり、隠れたコーヒーマニアであったりと、いろいろなところにこだわりを持つ。語尾に「～ずら」をつけるのが特徴。

バトルデータ

ゲーム序盤にあるバトル（計2回）にしか参加しない。攻撃力も防御力も低いので、後列に下げて『ぬすむ』に専念させるのがベスト。

Lv1での能力値

HP	75	素早さ	19
MP	32	力	15
属石力	8	魔力	16
		気力	19

装備

カテゴリー	装備可能アイテム	初期装備
武器	とんかち	とんかち
頭用防具	帽子	皮の帽子
腕用防具	—	—
身体用防具	—	—
アクセサリ	—	—

使用コマンド

コマンド	内容
たたかう	装備している武器で攻撃する
ぬすむ	敵からアイテムを盗む
—	—
アイテム	所持しているアイテムを使う



マーカス
Marcus

種族：人間
性別：男

タンタラスの一員。語尾に「～っス」をつけるクセがある。ブランク同様、リンドブルムの貧民層の出身で、タンタラスに入る以前は彼を目の敵にしていた。とある事件をきっかけにブランクと和解してからは彼を「兄キ」と呼ぶようになり、いまでは彼に親しみながらも敬意を表している。

タンタラスのなかでも腕はかなり立つほうだが、弟分の立場を好むようで、ほかの団員より一歩ひかえめな態度を取る。恐ろしげな外見に似合わず、じつは礼儀正しくマジメ。



バトルデータ

能力値はそれなりに高いものの、アビリティが使えないので、戦闘能力はいまひとつ。後列に配置して『ぬすむ』を行なわせるのが無難だろう。なお、マーカスのLvを上げておくと、のちのち仲間になるエーコの能力値が高くなる（→P.63）。

Lv1での能力値

HP	90	素早さ	20
MP	22	力	18
属石力	8	魔力	11
		気力	21

装備

カテゴリー	装備可能アイテム	初期装備
武器	剣	アイアンノード
頭用防具	帽子	羽根付き帽子
腕用防具	腕輪	リスト
身体用防具	服	レザープレイト
アクセサリ	通常	—

使用コマンド

コマンド	内容
たたかう	装備している武器で攻撃する
ぬすむ	敵からアイテムを盗む
—	—
アイテム	所持しているアイテムを使う



シナ
マーカス
ブランク
ベアトリクス
バクー
ルビィ
ゼネロ&ベネロ
ブラネ
ソーン
ソーン
黒魔道士たち
トット
シド
ヒルダ
オルベルタ
クジャ
ガーランド
ミコト
ラニ
ブルメシア王
フラットレイ
バック
クエール
クワン
モグ
スティルツキン
アルテミシオン
チョコ
デブチョコボ
組織・種族
世界設定
世界年表



ブランク

Blank

種族：人間
性別：男

タンタラスの一員で、ジタンたちのアニキぶん。リンドブルムの貧民層の出身。タンタラスに入る前は札つきのワルで、マーカスひきいるグループと敵対していた。タンタラスに入団したいきさつは不明だが、現在マーカスとの仲は良好である。

一見クールながら、じつはかなり義理堅い性格。また、面倒見が良く、無鉄砲なところのあるジタンをサポートすることも多い。タンタラスの紅一点であるルビィに対しては強く出ることができず、やや苦手としているようだが……。



バトルデータ

能力値は高めだが、早い段階（魔の森脱出時）で仲間から離脱してしまう。

Lv1での能力値

HP	105	素早さ	23
MP	24	力	21
魔石力	12	魔力	12
		気力	21

装備

カテゴリー	装備可能アイテム	初期装備
武器	剣	アイアンソード
頭用防具	帽子	皮の帽子
腕用防具	腕輪	—
身体用防具	服	シルクの服
アクセサリ	通常	—

使用コマンド

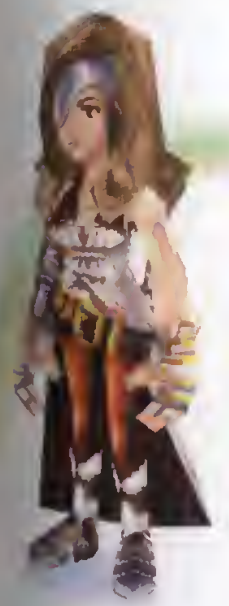
コマンド	内容
たたかう	装備している武器で攻撃する
ぬすむ	敵からアイテムを盗む
—	—
アイテム	所持しているアイテムを使う



ベアトリクス

Beatrix

種族：人間
性別：女
年齢：28歳



アレクサンドリア王家に仕える、美しき女将軍。その剣の腕前は、アレクサンドリアはおろか大陸一とウワサされている。幼少時より天才剣士の呼び声は高かったが、それにおごることなく、ひたすらに腕を磨いてきた。17歳のとき、御前試合でスタイナーを相手にまさかの敗北を喫し、それをきっかけとして、以前にも増して修行に打ちこむようになった。

そのあまりの強さから、「泣く子も黙る冷血女」「100人斬りのベアトリクス」などと恐ろしげな名で呼ばれるが、当人は見目うるわしく、物腰もやわらかな女性。感情を表に出すことがめったになく、一途に主君への忠誠を誓っているものの、近年のブラネ女王の変貌ぶりにはひそかに心を悩ませている。

バトルデータ

物理攻撃、魔法攻撃のどちらもこなせる。欠点は、サポートアビリティが利用できないため、ステータス異常を防ぐ手だてがないこと。不利なステータス異常になる前に、アクションアビリティで短期決戦を挑もう。なお、聖剣技は剣技、聖白魔法は白魔法と同じアビリティとなっている。

Lv1での能力値

HP	105	素早さ	24
MP	38	力	21
魔石力	10	魔力	19
		気力	23

装備

カテゴリー	装備可能アイテム	初期装備
武器	騎士剣（セイブザクイーンのみ）	セイブザクイーン
頭用防具	兜、女性用	クロスヘルム
腕用防具	小手	雷神のこて
身体用防具	鎧	プレイトメイル
アクセサリ	通常、女性用	黄色いスカーフ

使用コマンド

コマンド	内容
たたかう	装備している武器で攻撃する
聖剣技	聖騎士の剣技を使う
聖白魔法	聖騎士の白魔法を使う
アイテム	所持しているアイテムを使う

その他のサブキャラクター



バクー

種族:人間
性別:男
年齢:44歳

Baku

タンタラスの頭領にして、ジタンの育ての親。「ヘブション!」という下品なクシャミをするのがクセ。

国家間の戦争がまだ激しかったころに生まれ、7歳のとき戦禍に巻きこまれて孤児となった。いわゆる「飛空艇革命」を起こして当時の戦争を終結に導いたシド8世(=先代のリンドブルム大公)に心服。孤児仲間を集めてタンタラスを結成し、情報提供などで陰ながらシド一門につくすようになって、現在に至る。

性格は豪快かつ奔放。こまかいことを気にせず、何事もノリで進める傾向がある。少々乱暴なのが玉にキズだが、何よりもまず仲間たちのことを案じる良き親分であり、団員からの信頼は厚い。

ルビィ

種族:人間
性別:女

Ruby

タンタラスの紅一点。元気ハツラツとしたアネゴ肌の女性で、感情の起伏が激しい。タンタラスのほかのメンバーとは異なり、田舎から上京してきたようだが、その出生や年齢は謎に包まれている。彼女の出身地のものなのか、他者にはマネのできない独特の言葉づかいでしゃべるのが特徴。

ガーネット誘拐事件において劇場艇がアレクサンドリアを脱出したさい、彼女だけは途中で振り落とされ、城下町にひとり取り残されてしまった。それでもめげずに、仲間たちの無事を祈りながら再会の日を待っている。美容には気をつかっているようだが、化粧はちょっと濃いめ。





ゼネロ&ベネロ

種族:人間
性別:男

Zenero&Benero

タンタラスの一(?)員。シナの紹介で団の仲間入りを果たした。双子とも三つ子とも、あるいはそれ以上とも言われているが、その実体を知る者は少ない。兄弟はみなそっくり同じ外見をしており、たとえタンタラスの仲間であっても、彼ら兄弟を見わけることは非常に難しいとされる。手にはハサミのようなものをつけて(ついて)おり、バトルのさいはそれを駆使して戦う。

■■ベアトリクス／バクー年表■■

年月日	DISC	ベアトリクスの行動	バクーの行動
[illegible]			誕生
1762年			(7歳)戦災孤児となる
1771年			(16歳)タンタラス団結成
[illegible]年 4日		誕生	
1776年		(4歳)	(21歳)リンドブルムのシド大公(8世)と親交を持つ
1787年		(15歳)	(32歳)ジタンを拾う
1789年		(17歳)スタイナーとの一騎打ちに敗れる	(34歳)
1790年		(18歳)	(35歳)劇場艇を入手
1802年		(30歳)	(44歳)ドから、ガーネット婚誘拐の依頼を受ける
ゲームスタート			
[illegible]			上演しつつガーネット姫誘拐を実行。劇場艇が滝の森に墜落する
1m16日		北ゲートへ侵攻	ジタンをたきつけて、ガーネット救出へ向かわせる
[illegible]17日		北ゲートを越える	
1m18日			滝の森を脱出するが、川の流れに乗ってアレクサンドリア領を出てしまう
1m19日		ブルメシアに攻めこむ	
1m20日			南ゲート(ボーデンアーチ)を通り、トレノへ到着
1m21日		ジタンたちと対峙	トレノにてダガーに会う。ダガーの力になるよう、マーカスに指示する
[illegible]22日		クレイラへ移動し、街に攻めこむ	
1m23日		クレイラの宝珠を奪い、レッドローズでアレクサンドリア城へもどる	
[illegible]24日		異変に気づいてジタンの味方になり、追っ手を食い止めるため城に残る。その後、ルビィの小劇場へ	アレクサンドリアにあるルビィの小劇場へ
1m25日			
1m26日			
1m27日			
1m28日			
[illegible]29日			
1m30日			
[illegible]31日			
[illegible]1日			
2m2日			
2m3日		ダガーを補佐するためにアレクサンドリア城へもどる	
[illegible]4日			
[illegible]5日			
2m6日		ガーネットの密葬後、ブランクを拾って早合点する。バハムート襲撃時にはスタイナーとともに市街で戦うが、その後消息不明に	アレクサンドリア城でエーコから預かった手紙を落とす。バハムート襲撃時には市民を助けつつ脱出
[illegible]7日			脱出艇でリンドブルムへ
2m8日			リンドブルム復興の手伝いをはじめる
2m9日			
[illegible]10日		アレクサンドリアで皆の帰りを待つことにし、復興作業を指揮	
2m11日			ブルーナルシスの操縦をするように、ブランクに指示を出す
2m12日			
2m13日			
[illegible]14日			
2m15日			
2m16日			
2m17日	3		
[illegible]18日			行方不明のダガーを捜す
2m19日		アレクサンドリア城でジタンと再会する	ダガーを捜してアレクサンドリアへ
2m20日			
2m21日			
2m22日			
2m23日			
2m24日			
2m25日			
[illegible]26日			
2m27日			
2m28日			
3m1日			
3m2日		世界の異変に気づく	世界の異変に気づく
3m3日		レッドローズを発進させる	シドに直談判
3m4日		あやしいとにらんだイーファの樹に向かう途中で、話に聞いた黒魔道士の村に寄る。力になるということを乗せることに	ドとともにイーファの樹上空へ
3m5日		ジタンたちを助けるために銀竜と戦う	ジタンたちを助けるために銀竜と戦う
3m6日			
3m7日			
3m8日			
3m9日		エーコがクジャの声を聞く	
3m10日	4	レッドローズでイーファの樹の暴走をのがれる	飛空艇でイーファの樹の暴走をのがれる
3m11日			
3m12日			
3m13日			
3m14日			
3m15日			
3m16日			
3m17日		アレクサンドリアへ	リンドブルムへ
エンディング			



バクー
ルビィ
ゼネロ&ベネロ
ブラネ
ソーン
ソーン
黒魔道士たち
トット
シド
ヒルダ
オルベルタ
クジャ
ガーランド
ミコト
ラニ
ブルメシア王
フラットレイ
バック
クエール
クワン
モグ
スティルツキン
アルテミシオン
チョコ
デブチョコボ
組織・種族
世界設定
世界年表

ブラネ・ラザ・アレクサンドロス16世

種族：人間
性別：女
年齢：39歳

Brahne Alexandros 16th



アレクサンドリア王国の第16代女王。ガーネット王女の母にあたる。ヒステリックなところがあり、頭に血がのぼると後先考えずに行動してしまいがち。ただし、落ち着いているときは堅実な判断をくだすことができるため、それによって国の繁栄を築き、民の信頼を得てきた。だがここ数年――こと1年前から、怪しい言動が目立ちはじめている。夫を失ったことが、彼女の精神を乱したそもそもの原因であると考えられる一方、何者かが彼女をそそのかした可能性も否定できない。

いつも扇子を手放さず、いくつものスペアを用意している。ブリ虫が大の苦手。

ゾーン

種族：たぶん人間
性別：男
年齢：88歳

Zorn



ソーン

種族：たぶん人間
性別：男
年齢：88歳

Thorn



魔力は高いがドジを踏むことの多い双子の老人。宮廷道化師として代々アレクサンドリア王家に仕え、現在はブラネ女王の手足として働く。「弱きをくじき強きにへつらう」をモットーとし、目的もなくただ強者の陰に潜んで生きるという、露骨なまでに保守的な態度をとる。

名前に濁点のある「ゾーン」は、濁点なしではじまる「おじゃ～る」が口グセで、水色の服を着用。一方、名前に濁点のない「ソーン」は、濁点ありではじまる「ごじゃ～る」が口グセで、ピンク色の服を着用している。つねにふたり一組となって行動し、ふたりでようやく一人前の役割を果たす。



黒魔道士たち

種族：黒魔道士

Black Mage

戦争を有利に進めるため、ブラネ女王の指示で製造されたゴーレム。造られた時期によって「タイプA」「タイプB」「タイプC」の3つにわけられ、あとにできたタイプほど兵隊としての性能は高い。これらはみな量産タイプとして完成されたもので、それ以前にすぐれたプロトタイプもいたが、製造を指揮していたゾーン＆ソーンの不注意によって運搬中に落下し、行方知れずとなっている。

本来は「魂なき兵隊人形」として生み出されたが、しだいに自我に「目覚める」ものが出はじめ、独自の集落を形成するに至った。なお、「目覚める」ことに関してタイプは無関係であり、目覚めの時期にバラつきがあるのも、個体差によるものと考えられる。

■■ブラネ／ゾーン&ソーン／黒魔道士たち年表■■

年月日	DOL	ブラネの行動	ゾーン&ソーンの行動	黒魔道士たちの行動
[illegible]			誕生	
736年			高名な錬金術師として[illegible]サンドリア城につとめるようになる	
768年	19年	誕生	(49歳)	
		(10歳)父戦死	(59歳)	
776年		(16歳)結婚してアレクサンドリア女王(16世)に即位	(65歳)	
783年		(23歳)母死亡	(72歳)	
789年		(29歳)スタイナーを取り立て、ブルート隊隊長に[illegible]命する	(78歳)	
[illegible]		30歳 夫子を失う	(79歳)	
794年		(34歳)夫病死	(83歳)	
799年	1年	38歳 戦争をたくらむ	(87歳)	
	2年	[illegible]ノヤから黒魔道士製造の技術を教えてもらう。[illegible]トを解任する		
	3年	ダリの地下に黒魔道士製造工場を建造開始	ダリで黒魔道士製造工場の建造を指導	
	7年		(88歳)プロトタイプの黒魔道士を、輸送中にあやまって落とす	
	8年	黒魔道士製造工場が完成		
	9年	黒魔道士のファスト生産を行なう		
	10年	(39歳)黒魔道士の量産を開始		ダリの地下で製造開始
	11年			適用試験がスタート。何人か脱走する
	12年			脱走者が外側の大陸で黒魔道士の村を作りはじめる
800年	1年		ダリの地下で黒魔道士の改良版の製作を開始	
		ゲームスタート		
	1-15	[illegible]ネット姫が誘拐される。劇場艇を思わず砲撃		
	1-16年	ガーネット姫を連れもどすよう命令をくだす一方、ベアトリクスに作戦開始を指示する	黒のワルツたちとともに、アレクサンドリア城を出発	
	1-17		黒のワルツ1号と2号でジタンたちを攻撃	
	1-18		黒のワルツ3号でジタンたちを攻撃。暴走したワルツから逃げるために、飛空艇から脱出する	運搬用のカーゴシップがジタンたちに乗っ取られる
	1-19	戦争を開始。レッドローズでブルメシアへ向かい、黒魔道士を実戦に投入	アレクサンドリア城へもどり、ブルメシアへ出発	ベアトリクスの指揮のもと、ブルメシアに攻めこむ
	20		ギザマルークの洞窟でジタンたちを攻撃するも、すぐに逃げ出す	何人か脱走する
	1-21	[illegible]クレイラ侵攻の援助を依頼。その後、アレクサンドリアへもどる	ブルメシアでジタンたちを攻撃するも、すぐに逃げ出し、アレクサンドリア城にもどる	
	22年	[illegible]喚獣オーディンを入手する。引き[illegible]さらに育つよう指示し、レッドローズでクレイラに向かう	城にもどってきたダガーをとらえて、召喚獣の抽出を開始する	ベアトリクスの指揮のもと、クレイラの街に攻めこむ
	23年	オーディンを召喚してクレイラを壊滅させ、宝珠を奪う。その後、アレクサンドリアへもどる	ダガーから召喚獣をすべて抽出	レッドローズへ引きあげたのち、テレポットでアレクサンドリア城へ
	24年	アレクサンドリア城でジタンたちと対峙。その後、ダガーを連れもどすために追っ手([illegible]とサラマンダー)を雇う	ダガーを助けにきたジタンたちに敗れる。ジタンたち全員を取りのがしたばかりか宝珠まで奪い返され、立場がなくなる	
	1-25年	[illegible]ルムを襲撃し、宝珠を奪う	ブラネの帰りを城で待つ	リンドブルムに攻めこむ
	1-26	艦隊で出撃		
	1-27			
	1-28			黒魔道士の村に、はじめて人間(ジタンたち)がくる
	1-29	イーファの樹を発見、クジャが現れるのを待つ		
	1-30			
	31年			
	2-1	クジャと交戦するが、召喚したバハムートを逆に利用され、ダガーに見守られながら死亡		
	2-2			
	2-3		アレクサンドリアの女王にガーネットが即位することになり、ますます立場がなくなる	黒魔道士の村に来訪したクジャの話を信じて、従うことに
	2-4			クジャとともにヒルダガルデ1号でアレクサンドリアを目指す
	2-5			
	2-6		アレクサンドリア城を出てデザートエンプレスへ	ヒルダガルデ1号で待機後、クジャを助けて脱出
	2-7			ヒルダガルデ1号で黒魔道士の村へ
	2-8			
	2-9			ヒルダガルデ1号でデザートエンプレスを目指す
	2-10		負傷してもどってきたクジャに驚く	デザートエンプレスに到着
	2-11			
	2-12			黒魔道士の村で288号がビビに事情を説明、デザートエンプレスの場所を教える
	2-13			
	2-14		クジャの命令に従い、ヒルダガルデ1号にジタンたちを乗せてウイユヴェールへ向かう	
	2-15		デザートエンプレスにもどる	
	2-16		ヒルダガルデ1号で閉ざされた大陸のグルグ火山へ。エーコから召喚獣の抽出を開始する	エーコを誘拐したクジャとともに、ヒルダガルデ1号で閉ざされた大陸のグルグ火山へ
	3 2-17		グルグ火山でクジャによってモンスター(メルティンエーコ)に変化させられ、死亡	クジャに見捨てられてリンドブルムへ向かう
	2-18			リンドブルムの船で黒魔道士の村へ向かう
	2-19			黒魔道士の村に到着
	2-20			
	2-21			
	2-22			
	2-23			
	2-24			
	2-25			
	2-26			
	2-27			
	2-28			
	3-1			
	3-2			世界の異変に気づく
	3-3			黒魔道士の村でノエルを受け入れる
				ミコトがレッドローズに乗船するのを見送る
	3-6			
	3-6			
	3-7			
	3-8			
	3-9			
	3-10			
	3-11			
	3-12			
	3-13			
	14			
	3-15			
	3-16			
		エンディング		



トット

種族：人間
性別：男
年齢：52歳

Tot

幅広い知識を持ち合わせ、つねに探求心を抱いている、根っからの学者。その興味の対象はさまざまで、とりわけ自分たちの生きる星ガイアに関心を寄せる。人々に気をくばる心おだやかな人物ではあるが、ひとたび思索にふけると周囲のことが目に入らなくなってしまうのが欠点。

古くからアレクサンドリア王家に仕え、ガーネット王女が物心ついたころから、彼女の家庭教師をつとめていた。しかし1年前、変心した女王から理由もなしに解雇され、現在はトレノで貴族の援助を受けつつ、考究の日々を送っている。ガーネットの出生の秘密を知る、数少ない人物のひとり。

シド・ファブール9世

種族：人間
性別：男
年齢：35歳

Cid Fabool 9th

リンドブルム大公にして、精力的な発明家。ピンと上向きにそり返った口ヒゲがトレードマーク。

霧機関を発明して戦争を終結に導いた偉大な先代大公を父に持ち、自身はその霧機関を超える新しい機関を造り出すことに執心している。亡きアレクサンドリア王（ブラネの夫）とは親友で、両国の友好のあかしとして南北両ゲートを建設した。

施政よりも機械いじりを好み、つねに「人のためになる機械」を造ることを心がけている。身分や因習にとらわれぬ広い視野の持ち主だが、良くも悪くも「一国の主」らしからぬ行動に走ることが多く、そのために現在は困った状況におちいっている。ガーネットの出生の秘密を知る、数少ない人物のひとり。





ヒルダガルデ・ファブール

種族：人間
性別：女
年齢：27歳

Hildagarde Fabool

リンドブルム大公シドの后。まだ年若く、美しい女性。ある意味子どもっぽいところがある夫とは対照的に、現実的なシビアさを持つ。また、シドが機械をきわめているのに対して、彼女は魔法を自在にあやつることができる。

シドとは心から愛し合った夫婦で、シドの発明した飛空艇には彼女の名前がつけられている。ふだんはおだやかだが気の強いところがあり、一度怒ると容易なことでは機嫌を直そうとしない。

文臣オルベルタ

種族：人間
性別：男
年齢：51歳

Minister Artania

シドの忠臣。前大公シド8世が現役のころより、リンドブルム城に文臣として仕官している。大変有能な人物で、シドが政治を離れて発明にかまけていられるのも、また長期間に渡って国を離れていられるのも、みなオルベルタの活躍あってのこと。



■■トット／シド年表■■

年月日	DISC	トットの行動	シドの行動
[illegible]		誕生	
1764 [illegible]		(17歳)	誕生
[illegible]		(24歳)	(7歳)母死亡
1777 [illegible]		(30歳)アレクサンドリア城に登用される	(13歳)
1780 [illegible]		(33歳)	(16歳)9代目のリンドブルム大公に即位
[illegible]		(39歳)	(22歳)ヒルダと結婚
1787 [illegible]		(40歳)	(23歳)前王である父死亡
1790 [illegible]		(43歳)療養していたガーネットを見つける	(26歳)ハクーに融通
791 [illegible]		(44歳)ガーネットの家庭教師になる	(27歳)
794 [illegible]		(47歳)	(30歳)ブラネの夫の葬式でガーネットと会う
1799 [illegible]	2	(51歳)ガーネットの家庭教師を辞めさせられる	(34歳)
[illegible]	3	トレノに住まいを移す	
799 [illegible]	7		プリ虫になる
[illegible]	8	(52歳)	ヒルダガルデ2号の建造開始
1800 [illegible]	1		(35歳)ガーネット姫の身を案じてクジャに護衛を依頼
ゲームスタート			
600 [illegible]	15		
[illegible]	16		
[illegible]	17		
[illegible]	18		リンドブルム城でダガーと再会
[illegible]	19		ダガーと話し合う
1	20		狩猟祭を開催。ブルメシアへの援軍派遣を約束する
[illegible]	21	[illegible]再会。白金の針を渡し、カルカン・ルーへ導く	ブルメシアへの援軍が間に合わず、派遣を中止
[illegible]	22		
[illegible]	23		
[illegible]	24		
[illegible]	25		アレクサンドリアへの降伏を決意。ジタンにクジャ討伐を依頼する
[illegible]	26		ブラネから命令された、新型飛空艇の建造をつづける
[illegible]	27		
[illegible]	28		
[illegible]	29		
[illegible]	30		
[illegible]	31		
2	1		
2	2		
2	3	ダガーを補佐するために、アレクサンドリア城へもどる	リンドブルムの復興を開始
2	4		
2	5		ヒルダガルデ2号を完成させ、試験飛行でトレノへ向かう
2	6	[illegible]ネの密葬後、エーコの手紙を代筆する。その後、ジタンたちともにトレ[illegible]	トレノでカードゲーム大会に出場後、ダガー救出に向かう。そのさいヒルダガルデ1号の存在に気づく
2	7		脱出艇でリンドブルムへもどる
2	8	リンドブルムに呼ばれる	
2	9		ヒルダガルデ3号の建造開始。進展は思わしくない
2	10	トレノから[illegible]ンドブルムに到着	今後の対策を話し合う
2	11	[illegible]ンドを人間の姿にもどす治療に失敗する	薬の効果でカエルになる。今後の対策を話し合う
2	12	トレノにもどる	ブルーナルシスに乗って黒魔道士の村へ
2	13		デザートエンプレスに侵入するが、クジャに捕まる
2	14		カギを盗み出して、捕まっているメンバーを牢屋から脱獄させる
2	15		誘拐されたエーコを追う
2	16		クジャを追ってグルグ火山へ
2	17		ヒルダと再会後、リンドブルムへ
2	18		人間の姿にもどり、ヒルダガルデ3号の突貫工事へ
[illegible]	19		ブルーナルシスをヒルダガルデ3号の建造に利用
2	20		ヒルダガルデ3号完成
2	21		ヒルダガルデ3号発進
[illegible]	22		
2	23		
2	24		
[illegible]	25		
2	26		
2	27		
2	28		
3	1		
3	2	世界の異変に気づく	世界の異変に気づく
3	3		飛空艇がふたたび飛べるようになったことに気づく
3	4		飛空艇軍団発進。みずからもヒルダガルデ3号に乗り、あやしい[illegible]にらんだイーファの樹上空へ
3	5		ジタンたちを助けるために銀竜と戦う
3	6		
3	7		
3	8		
3	9		ジタンたちを発見する
3	10	4	ヒルダガルデ3号でイーファの樹の暴走をのがれる
[illegible]	11		
[illegible]	12		
[illegible]	13		
3	14		
[illegible]	15		
3	16		
[illegible]	17		リンドブルムへ
エンディング			

トット
シド
ヒルダ
オルベルタ
クジャ
ガーランド
ミコト
ラニ
ブルメシア王
フラットレイ
バック
クエール
クワン
モグ
スティルツキン
アルテミシオン
チョコ
デブチョコボ
組織・種族
世界設定
世界年表



クジャ

種族：？
性別：男

Kuja

霧の大陸全土を戦乱に巻きこもうとしている、謎多き男。アレクサンドリア女王ブラネに取り入り、とある情報を吹きこむことで、彼女の野心に火をつけた。現在はブラネに肩入れしているが、その真意は不明であり、みずからの野望を果たすために彼女を利用しているフシもある。

その身元や経歴などはいっさいが謎。トレノに居をかまえている、銀の竜に乗って外側の大陸に現れるなど、彼に関するウワサは多いものの、真実は定かではない。

腰まで届く長い銀髪に雪のように白い肌、と容姿は美しいが、ナルシストで大変キザかつ残忍な性格。自分の存在を見せつけるかのように、大仰なポーズや芝居がかった言いまわしを好む。

ガーランド

種族：ジェノム
性別：男

Garland

テラの民のために悠久の時を刻みつづけている、テラの「管理者」。現在テラで生活しているジェノムたちの創造主であり、自身もはるか昔に創られたジェノムのひとり。強大な魔力を有し、テラの魔法技術を自在にあやつることができるが、それらすべてを己の使命のため——すなわちテラのために使いつづけている。

無用と判断したことに対しては容赦しないが、いざ判断するにあたっての思考は柔軟であり、さまざまな状況を想定して、感情に流されることなく結論を導き出す。





ミコト

種族：ジェノム
性別：女
年齢：15歳（見た目）

Mikoto

ガーランドが創り出したジェノムの少女。ガーランドの意に反したジェノムと、そのジェノムの手でガイアに捨てられた別のジェノムのかわりとして、ガイアに戦乱をもたらすべく創造された。成長の余地を残すため、捨てられたジェノム同様に子どもの状態、かつ意志と感情を持つ存在として誕生。だが、テラの閉鎖的な環境のなかでは感情がさほど育たず、そのためガイアへ向かうにはまだいくらかの時間を要すると見られている。

自身の使命にいささかも疑問を抱かず、その身をテラのために捧げることを当然の運命として受け入れている。

■■クジャ／ガーランド年表■■

年月日	DISC	クジャの行動	ガーランドの行動
[illegible]			（5000年以上前より存在）
[illegible]			
[illegible]			イーファの樹の根元にソウルディバイダーを配する
776年		[illegible]ドによって産み出される	クジャを創る
783年			ジタンを創る
787年		[illegible]タンをガイアに捨てる	ジタンが行方不明に
790年		マダイン・サリを滅ぼす	クジャにマダイン・サリを滅ぼさせる
791年		召喚獣の価値に気づき、ひそかに探しはじめる	
796年1月		[illegible]レクサンドリア城でブラネと接触	
2		黒魔道士製造の技術をブラネに提供する	
3月			ミコトを創る
7		[illegible]の妻と[illegible]ダと[illegible]移住船ビルダガルデ1号を確保	
		ゲームスタート	
800年[illegible]			
1年16日			
1年17			
1年18日			
1年19日			
1年20日			
1年21		[illegible]ルメ[illegible]アにて、ブラネにクレイラ侵攻の提案を約束。その後、トレノを経由してアレクサンドリアへ	
1年22		[illegible]サンドリアからクレイラへ向かい、テラの魔法でクレイラの砂漠を消す	
1年23日			
1年24日			
1年25日		リンドブルム襲撃のさいにインビンシブルを呼ぶ	
1年26日			
1年27日			
1年28			
1年29			
1年30		霧消滅の原因を調べるため、ヒルダガルデ1号でデザートエンプレスへ	
1年31		銀竜に乗ってイーファの樹へ向かう	
2年1		イーファの樹でのブラネとの交戦時にインビンシブルを呼び、バハムートを入手する	バハムートを手に入れたクジャを危険視
2年2日			
2年3		黒魔道士の村へ行き、黒魔道士たちを配下に引きこむ	
2年4日		ヒルダガルデ1号でアレクサンドリアへ	
2年5日			
2年6日		バハムートを召喚してアレクサンドリアを襲撃。アレクサンダーを奪うために、インビンシブルを呼ぶが、思惑がはずれて負傷する	みずからインビンシブルで出撃し、召喚獣アレクサンダーごとアレクサンドリア城を破壊する
2年7			
2年8		目覚める	
2年9			
2年10		デザートエンプレスにもどり、休養に入る	
2年11			
2年12			
2年13日			
2年14日		デザート[illegible]プレスで捕らえたジタンたちを脅迫してウイユヴェールへ向かわせる	
[illegible]年15日		[illegible]ンからグルグストーンを奪い、さらにエーコを誘拐する	
2年16日		[illegible]ルダガルデ1号で閉ざされた大陸へ向かい、グルグストーンを使ってグルグ火山に入る	
[illegible]年17		モグの行動を見て、トランスの力に気づく。ゾーン&ソーンをモンスター化させる	
2年18日		火の祠に向かう	
[illegible]年19日		水の祠に向かう	
2年20日		地脈の祠に向かう	
2年21日		風の祠に向かう	
2年22日		輝く鳥にゲートが開くのを待つ	
2年23			
2年24日		輝く鳥からテラに向かう	ジタンがテラに向かっていることを察知。テラでジタンと接触する
2年25日		テラに到着	パンデモニウムでジタンと対面する
2年26日		インビン[illegible]ブルに侵入し、機会をうかがう	ジタンを拘束、洗脳装置にかける
2年27日			ジタンたちに銀竜を差し向ける
2年28日		パンデモニウムでジタンと戦うことにより、トランスに成功。直後にカ[illegible]ントから真実を聞かされ、絶望して暴走する	ジタンたちとの対決に敗れる。クジャに真実を告げたあと、肉体が消滅
3年1		テラを破壊し、イーファの樹を活性化させる	
3年2日		テラからガイアへ脱出	
3年3日		[illegible]リス[illegible]ルワールドへ	
3年4日		神竜を配する	
3年5日			記憶の場所でジタンの意識に直接語りかける
3年6日			ジタンの意識に語りかけて、クリスタルワールドへ導く
3年7日	4	クリスタルワールドでデスゲイズを召喚	ジタンに語りかけていた思念も消滅
3年8日		ジタンたちとの戦いに敗れ、アルテマを使用	
3年9日		ジタンたちをイーファの樹の外に転移させる	
3年10日		イーファの樹の根元でジタンと邂逅	



クジャ
ガーランド
ミコト
ラニ
ブルメシア王
フラットレイ
バック
クエール
クワン
モグ
スティルツキン
アルテミシオン
チョコ
デブチョコボ
組織・種族
世界設定
世界年表



ラニ

種族：人間
性別：女
年齢：19歳

Lani

サラマンダーとともにブラネに雇われた、賞金かせぎの女性。なかなかの美貌の持ち主で、またそれを自覚しているのか、みずから「美の狩人」「愛の狩人」などと称している。細身な外見ながら、巨大なオノを自在にあやつる腕力の持ち主。

一見すると上品で口調もていねいだが、虚を突かれたり、自分の思いどおりにならないことがあるとすぐにわめき出し、なりふりかまわぬ行動に出る。金をためて、いつかは貴族のような生活を送るのが夢。

ブルメシア王

種族：ネズミ族（ブルメシアの民）
性別：男
年齢：49歳

King of Burmecia

ネズミ族の国ブルメシアの王であり、シド8世が「飛空艇革命」によって平定した戦争の当事者。戦争終結後はリンドブルムと友好関係を結びつつも、国民を鍛え、国力を維持してきた。

退くことを知らぬ激しい気性の持ち主で、ブルメシア最強の竜騎士であるフラットレイが国外での修行を求めたさいは彼と対立し、国への出入りの禁止を言い渡した。また、フラットレイを追って国を出たフライヤに対しても、同様の措置をとっている。





フラットレイ

種族：ネズミ族（ブルメシアの民）
性別：男
年齢：25歳

Fratley

一騎当千と言われるブルメシアの竜騎士のなかにあって、最強とうたわれた男。フライヤの恋人。

外界を見ようとしないブルメシアの将来を案じ、また自身の修行の場を広く世界に求めて、ブルメシア王の反対を押し切り旅に出た。旅立ちのさい、「1年後にかならずもどる」とフライヤに約束していたが、消息を絶ってから早5年が過ぎようとしている。

パック

種族：ネズミ族（ブルメシアの民）
性別：男
年齢：14歳

Puck

ブルメシアの王子。閉鎖的で古い体質のブルメシア王国より外の広い世界を望み、フライヤが旅に出てから1ヵ月後に、わずか9歳で国を飛び出した。

王族という高貴な身分に似合わぬ身のこなしの軽さや行動力は、もともと備えていたものなのか、それとも旅の途中で身につけたものなのかは定かではない。アレクサンドリアで、お芝居を見にきたビビと出会い、彼の「最初の友だち」になる。





クエール

種族：ク族
性別：？

Quale

ク族のひとりで、クイナの師匠。かつては自分も、とあるク族の弟子であったが、師匠の様子がおかしくなったと思いこみ、彼のもとを離れた。自分自身では、いまや食の道をきわめつつあると思っている。弟子のクイナが一向に成長する気配を見せないのが悩みのタネ。

クワン

種族：ク族
性別：？

Quan

ク族のひとり。ビビの育ての親で、彼からは「おじいちゃん」と呼ばれる。
かつてはク族の沼にいたが、「食即是空」の理を体現することこそ真の食の道に通じると思い立ち、沼を出発。弟子に離反されたにもかかわらず、初志をつらぬこうとして、トレノ近くの洞窟――クワン洞でひとり生活していたとき、ビビを拾う。ビビを育て、彼にいろいろな知識を与える過程において、ついに究極の食への手がかりをつかみ、満足のうちに世を去った。





モグ

種族：モーグリ
性別：？
年齢：6歳

Mog

エーコの親友のモーグリ。ほかのモーグリと異なり、頭のポンポンが黄色く胸元の毛はフサフサ。また、自分の身体のサイズを自在に変えることができ、ふだんは小さくなってエーコの服のなかに隠れている。
エーコとは同い年で、しかも同じ日に生まれており、幼いころから互いに本当の家族のように接してきた。エーコのことが大好きで、彼女とともにいたいがために、何か重大な秘密を隠しつづけて現在に至る。

スティルツキン

種族：モーグリ
性別：男

Stiltzkin

精力的に世界各地を渡り歩いているモーグリ。黄色っぽい旅装束に身を包み、気の向くままにどんな場所へも出かけていく。行動力があり、博識で、ヒキのように頼りになるため、モーグリ間での人望は厚いようだ。旅先でいろいろなものを仕入れ、道行く人に売っては、旅費の足しにしている。



ラニ
ブルメシア王
フラットレイ
バック
クエール
クワン
モグ
スティルツキン
アルテミシオン
チョコ
デブチョコボ
組織・種族
世界設定
世界年表



アルテミシオン

種族：モーグリ
性別：男

Artemicion

モーグリたちのお手紙配達機関「モグネット」の管理人兼配達人。身体の色がほかのモーグリにくらべて青白く、全身に横縞の模様が入っている。何のはずみか、お肌の手入れに凝りはじめ、それをきっかけとしてモグネットを存続の危機におちいらせてしまった。スティルツキンとは対照的に、なよなよした性格をしており、自分で道を切り開こうとせず、他人に頼るところがある。すぐに「シクシク」と泣くのが特徴。

チョコ

種族：チョコボ
性別：？

Choco

仲間からはぐれ、モーグリのメネとともに暮らしていたチョコボ。地面に埋まっているものを探して掘り出せる、不思議な能力を持つ。ジタンを気に入り、冒険をともにすることになった。この世界のどこかにある「幻の楽園」を探しているらしいが……。


浅瀬チョコボ


山チョコボ


海チョコボ


空チョコボ





デブチョコボ

種族：チョコボ
性別：？

Fat Chocobo

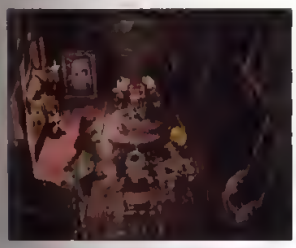
チョコボたちの楽園、チョコボの桃源郷の主。ほかのチョコボにくらべ、体格が並外れて大きい。チョコが桃源郷に帰ってくる日を待ち望んでおり、チョコの夢のなかに現れては進化をうながす。

組織・種族

タンタラス

孤児であったバクーが、孤児仲間を集めて結成した一団。リンドブルムの劇場街にアジトをかまえる。劇を上演したり小物を売ったりといった表の顔と、盗賊団という裏の顔を持ち、その両面を使いわけて情報を得ては、シド大公に知らせている。もっとも、実際にシドと親交があるのは頭領のバクーのみであり、ほかの団員は、自分たちの行動がシドの認可のもとに行なわれているということを知らない。

はみ出し者が独り立ちできるまで受け入れる」という頭領バクーの方針にもとづき、メンバーは常時入れかわってきた。10年ほど前にバクーが幼いジタンを拾い、団に受け入れて以来、団員の若年化が進んでいる。



←劇場艇プリマビスタは、"劇団"タンタラスの移動手段であり、芝居上演時には舞台としても使われる。

ブルート隊

男兵のみで構成された、アレクサンドリアの騎士団。11年前、ベアトリクスとの御前試合に敗ったスタイナーの意向で結成された。結成当時より、隊長はスタイナーがつとめる。「ブルート隊」という名は、第十五次リンドブルム戦役で活躍した「ブルート隊三勇士」からきたもの。

かつてのブルート隊は、女性の力が強いアレクサンドリアにおいて、うだつのあがらない男たちのあこがれのマトだった。しかし現在のブルート隊は、隊の結成当時からいるよぼよぼの老兵1名と、スタイナーが無理矢理かき集めた経験浅き若者7名で構成されており、何かと失敗も多いため、城の内外を問わずよく物笑いのタネになっている。



←任務遂行に燃える隊長に対して、隊員たちの志気はそれほど高くない模様。

ク族

その存在の多くが謎につつまれた種族。この一族の者はみな、あらゆる食材を発見し、ただひたすら食べつづけることに全精力をそそぐ。性別はないらしく、具体的にどのようにして子孫を残すのかは不明。一説では、あらゆるものを食べて空腹感を満たすことが、つぎの世代を生み出すための行為につながる、とされている。ク族の親と子は、長じて師匠と弟子の関係となり、その知識や経験は一子相伝で受け継がれていくようだ。



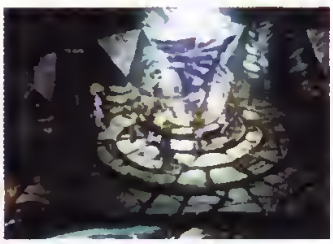
←ク族の住む沼は「ク族の沼」と呼ばれ、世界の4ヵ所に存在する。

ジェノム

現在眠りについているテラの民を復活させるために、彼らの魂を受け入れる目的でテラの技術によって創り出された「魂の器」。いにしえの昔よりジェノムは存在しており、現在のジェノムの創造者であるガーランドもまた、何千年も前に創造されたジェノムである。

男女の別はあるが年齢はないに等しく、魂が宿るまで肉体が成長することはない。ガーランドによって選定された優秀なジェノムのみが特別に「魂」を与えられ、単なる器として以上の役割を背負い、テラ復活のため積極的に行動することになる。





←魂が宿る前のジェノムは、ブラン・バルで成長することなく時を過ごしている。

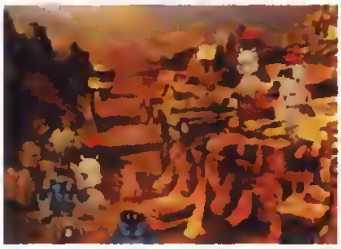
アルテミシオン
チョコ
デブチョコボ
組織・種族
世界設定
世界年表

モーグリ

この世界に住む妖精の一種。とても愛らしい生き物で、頭には赤いポンポンがついており、背中に生えた2枚の羽で飛行することができる。彼らの言語は「クポ」「クポポ」といった鳴き声が中心。クポの実が大好物で、感謝の気持ちとして相手にこれを差し出す場合もある。また、手紙をやり取りする独自の通信網「モグネット」も持つ。ちなみに、女性モーグリはピンク色の服を着用している。

モーグリには、人間と言葉を交わすことができる者と、できない者がいる。前者のなかでも、セーブなどをしてくれるモーグリは「セーブモーグリ」と呼ばれる。

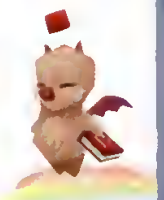




←登場するモーグリのうち、名前を確認できる者だけでも50匹を超える。

■モーグリリスト（五十音順／サブキャラクターページで紹介した者をのぞく）

名前	性別	居場所	セーブ	ショップ	解説
アトラ	男	ブルメシア	○	○	最初はスティルツキンのことを知らなかった。
グーモ	男	ダリの村	○	×	苦手としているモイスから手紙を受け取り、しぶしぶ読むことに。
クッポ	男	フォッシル・ルー	○	○	戦争が起こっているときに「ヒマだから」と隠れんぼしている、のんきなモーグリ。ミニゲーム「発掘」を行なうと見つけられる。クポの兄。
クポ	男	アレクサンドリア	○	×	一番最初に会うモーグリ。ナワトビはあまり得意ではないようだ。クッポの弟。
クモーレ	男	イプセンの古城	○	○	「モグネット本部はチョコボに乗らなければ入れない」という重要な情報をくれる。
クモップ	男	ダリの地下	○	×	タルのなかに隠れている。スティルツキンが自分のもとに立ち寄ったのがうれしくて、手紙を出す。
グリモ	男	南ゲート（ボーデン駅）	○	×	バイトのマリーの片想いを、ドキドキしながら見守っている。自分では「恋をしたことがない」と言うが、ナズナはそう思っていないようだ。
クルミ	女	アレクサンドリア（崩壊後）	×	×	プレイヤーのナワトビ・ランキングを教えてくれる。ビビかエーコがパーティーにいないと姿を見せない。
スズナ	女	コンデヤ・パタ山道	○	×	半年前まで、モグノシンと一緒に山で暮らしていた。人里におりたモグノシンのことを心配している。
セリノ	女	レッドローズ	○	×	モードンいわく「空飛ぶ女モーグリ」。飛空艇に乗って世界を旅している。
チモモ	男	マダイン・サリ	×	×	マダイン・サリに住むモーグリの1匹。身体が小さく、釣りが大好き。ガケにある宝箱から中身を取ってきてくれる。
ナズナ	女	南ゲート（山頂の駅）	○	×	本人は「一生恋なんかしない」と言い張っているが、モチョスの話によればグリモのことが好きらしい。
ミモザ	女	ウイユヴェール	○	○	怒らせると怖いとは、モエルの弁。モグネットの不調にイラついている。
メネ	男	チョコボの森、チョコボの入り江、チョコホの空中庭園	×	○	チョコボのチョコの親友で、「ここほれ！チョコボ」でひと儲けを狙う商魂たくましいモーグリ。いつかはチョコボの桃源郷を発見し、そこで暮らすのが夢。
モアナ	女	クレイラの幹→モグネット本部	○	×	クレイラ崩壊後は行方不明になるが、のちにモグネット本部で姿を確認できる。モグネット復活後は配達に大いそがしとなり、話ができなくなる。
モイス	男	水の洞窟→ク族の沼（霧の大陸）	○	×	ちょっとガラが悪く、ルビィと似た言葉づかいをする。最初は氷に閉じこめられており、ビビの魔法で救出できる（放っておいても、のちに自力で脱出する）。
モエル	男	ウイユヴェール	○	×	ミモザの怒りっぷりにおそれをなしている。
モードン	男	リンドブルム・商業区	○	×	宿屋にいるため、ジタンから「宿屋でセーブできて便利」と重宝がられるが、ラニには「クポクポ言ってうるさい」と不評。狩猟祭でエキサイトする。
モーネル	男	マダイン・サリ	×	×	マダイン・サリに住むモーグリの1匹で、いつも眠そうにしている。エーコの料理も、ほとんど手伝わない。話しかけると無料で休憩させてくれる。
モーロック	男	ブラン・バル→バンデモニウム	○	○	はじめはツボのなかに閉じこめられている。モグネットに初挑戦してみるものの、緊張のあまりロクな手紙を書けずに終わる。



名前	性別	居場所	セーブ	ショップ	解説
モグオ	男	ワールドマップ全域	○	×	ワールドマップ上で★モーグリのたてぶえを吹けば現れる。用もないのに呼ばれつづけるとキレることも……。
モグジロー	男	クの沼	×	×	モグタローの弟分で、体格がひとまわり小さい。「あんちゃんはホントに物知りだクポ～！」が口グセ。
モグゾー	男	モグネット本部	×	×	モグネット本部にいる子どもモーグリの1匹。おとなモーグリたちが困っている様子を見ている。
モグタ	男	ギザマルークの洞窟	×	×	モグミの夫。結婚式の直後に、巨大なベルに閉じこめられる。クポの実が大好物で、これを食べるためなら、どんな重いものでも持ち上げてしまう。
モグタたちの子ども	？	ギザマルークの洞窟	×	×	モグタ&モグミ夫婦の子どもたち。物語の進行に合わせて数が増え、最終的には3匹になる。
モグタロー	男	クの沼	×※	×	非常に物知りのモーグリ。強制ATE「おしえて！モグタロー!!」シリーズで、いろいろなことを教えてくれる。
モグノシン	男	コンデヤ・パタ	○	×	もとはコンデヤ・パタ付近の山に住んでいたが、半年前に村へ移り住んだ。「ラリホッ！」と言おうとしても「ラリクポッ！」になってしまうのが悩み。
モグミ	女	ギザマルークの洞窟	○	×	モグタの新妻。ギザマルークの洞窟で結婚式を挙げた直後、夫がベルに閉じこめられるという災難にあう。最終的に3匹の子どもの母となる。
モグリッヒ	男	トレノ	○	×	貴族の街に住んでいるだけあって、貴族的な名前のモーグリ。友だち(？)であるイヌと一緒に遊んでいる。
モグロー	男	モグネット本部	×	×	モグネット本部にいる子どもモーグリの1匹。おとなモーグリたちが困っている様子を見ている。
モゲレオ	男	ダゲレオ	○	×	「ダゲレオ」にいるから「モゲレオ」と、非常にわかりやすい名前のモーグリ。★すべすべオイルのありかを知っている。
モコ	男	マダイン・サリ	×	×	マダイン・サリに住むモーグリの1匹。召喚壁の番人という役割に誇りを持っている。村の宝珠が盗まれたことをエーコへ知らせてくれた。
モジート	男	デザートエンプレス	○	○	スティルツキンがモグネットの謎解明に向けて動き出したことを、手紙でモングルに伝える。
モス	男	モグネット本部	×	×	モグネット本部にいる、モグネット配達人。モグネット本部がもとどおり機能しはじめると、いそがしそうに働き出し、話しかけることができなくなる。
モスコ	男	劇場艇プリマビスタ(墜落後)→南ゲート(トレノアーチ)	○	×	ATEの説明をしてくれる。魔の森を脱出したあとは、しばらく消息不明になるが、どうやらトレノアーチの切り株のなかに避難していた模様。
モズメ	女	パンデモニウム	○	×	パンデモニウムの最奥部にいるセーブモーグリ。ジタンたちが不用意に危険な場所へ進まぬよう、念押しをしてくれる。
モチャ	男	マダイン・サリ	×	×	マダイン・サリに住むモーグリの1匹。チモモやモーネルと一緒に、エーコの料理を手伝う。
モチョス	男	ガルガン・ルー	○	×	ナズナがグリモを好きだということを見抜いている。
モッキ	男	イーファの樹	○	×	モモからもらった手紙に書いてあるビビの絵に興味を示す。
モック	男	リンドブルム巨大城(通常時)→フォッシル・ルー→リンドブルム巨大城(復興後)	○	○	リンドブルム巨大城が襲撃されたさいはフォッシル・ルーに避難(このときのみモグショップが利用可能)。クポのことは知らないようだが、なぜか手紙をもらう。
モッシュ	男	アレクサンドリア城→モグネット本部	○	×	アレクサンドリア城にいるモーグリ。城が崩壊したあとはモグネット本部に移動する。
モブリ	男	クレイラの街	○	×	宿屋の窓から外を見ている。ひそかに役者になりたいと思っているようだが、自信はないらしい。クレイラの街が襲撃されたときに話しかけると「おろおろ……」と言う。
モモ	男	黒魔道士の村	○	×	女の子のような名前だが男の子。ドワーフたちのあいさつは「ラリクポ」だとカンちがいしている。
モラン	男	グルグ火山	○	×	アルテミシオンが使ってしまった「アレ」が何なのかは知っているが、モグネット本部がどこにあるかは知らないらしい。
モリシア	女	エスト・ガザ	○	×	モーグリのなかでもっとも美しいと言われる女モーグリ。お肌の手入れをするために、貴重な「アレ」を少しずつ使っている。アルテミシオンの秘密も知っている様子。
モリスン	男	マダイン・サリ	×	○	マダイン・サリに住むモーグリたちのリーダー格。物知りで礼儀正しく、語尾にほとんど「～クポ」をつけずに話すことができる。
モングル	男	デザートエンプレス	○	×	書庫の奥にある隠し通路にいて外界との交流が少ないためか、手紙を届けると大喜びする。
モンテ	男	リンドブルム巨大城	○	×	同じ城に住んでいながら、モックが城からいなくなったことは、モードンから知らされるまで気づかなかったようだ。
モンティ	男	魔の森→ピナックルロックス	○	×	魔の森には20年間住んでいた。ジタンたちに★モーグリのたてぶえを渡す。シナのあとについて魔の森を脱出後、語尾に「～ずら」をつけるクセが移ってしまった。
モンド	男	グルグ火山	○	○	モラン同様、モグネット本部の場所は知らない。

※「セーブ」はセーブおよびテントの使用が可能か、「ショップ」はモグショップが利用可能かを表す

世界設定（開発資料より）

ガイアとテラ

■ガイア

『FFIX』の舞台となる星。魔法より機械が主となりつつある文明を持つ。文明はまだ一部の地域にしかない、若き星。

■テラ

高度に発達した魔法文明の世界。テラの民は、融合という究極の魔法の技を用いることで、永遠の生を手に入れていた。現在、テラの民は、管理者たるガーランドにすべてをまかせ、融合が終わりふたたび目覚める日を待って眠りについている。

■融合

融合が行なわれるのは、テラの民の暮らす星のクリスタルが老いたとき。高度な精神を有する生物の活動が行なわれていない幼き星を探し出し、その幼き星の無垢なクリスタルを強制的に取りこみ、パワーある魂の循環をテラのものにしてしまう技、それが融合である。

■クリスタル

星の中心で、魂の循環をつかさどる存在。クリスタルが魂を送り出すことで生まれる生物は、死ぬと生前の記憶をともなった魂をクリスタルに還す。その記憶を蓄積することでクリスタルは成長し、より複雑な精神を有する生物の発生をうながす。クリスタルは、その成長とともに輝きを増し、星を豊かにしていく。

記憶を蓄積しつづけた果て、循環による変化がもたらされなくなったとき、クリスタルの成長は止まり、星の衰退を引き起こし、老いたるクリスタルは星とともに宇宙に還る。

なお、ガイアのクリスタルは青い輝きを、テラのクリスタルは赤い輝きを持つ。

■ガイアとテラの融合

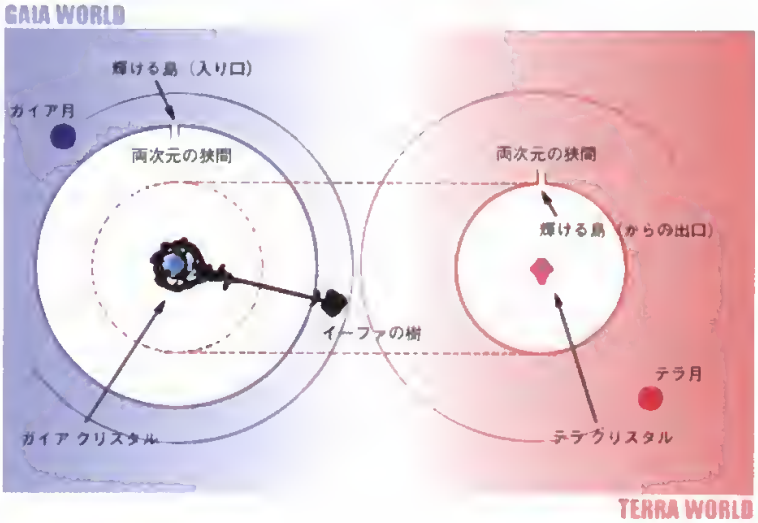
無垢なクリスタルを有する幼き星が探し出せず、行き詰まったガーランドは、若い星、ガイアを選び融合をはかった。【図1】

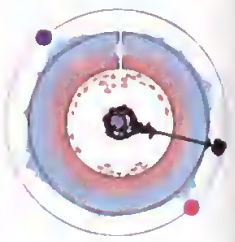
しかし結局、ガイアのクリスタルが無垢ではなかったために反発が生じ、当時のガイア文明が完全に壊滅するほどの大変動が起こり、地表は荒廃した。

生物・自然ともに中途半端に終わった融合は、多くの亜人種を生み出し、いくつかのテラの施設をガイア地表に残したまま、テラそのものはガイア内部に移った。また、テラの月はまったく融合せず取り残されたため、もともとあったガイアの月と合わせて、ガイアはふたつの月を有するようになった。

月はクリスタルの輝きを受けるがゆえ、ガイアの月は青く、テラの月は赤く染まっている。また、エスト・ガザ近海に位置する「輝く島」は「両次元（ガイアとテラ）の狭間」であるため、そこからクリスタルの輝きがもれている（月の詳細はP.43「月とクリスタルの輝きに関して」を参照）。

ガーランドは、荒廃した自然の回復を促進すべく、テラの魔法樹「イーファ」をガイアに移植した。これが5000年前の出来事。





↑【図1】開発中設定画（Illustration：hideo minaba）



←【図2】開発中設定画
(Illustration:hideo minaba)

■イーファの樹

星の地表に根を伸ばし、星の内部に幹を成長させていく、テラの魔法樹。地表に出た部分はじつは根にあたり、ちょうど幹の真裏に根の集合体がある。【図2】

地表に根を伸ばすことは大地を安定させる効果があり、星の中心のクリスタルまで伸びる幹には、魂の循環を制御する効果があった。

イーファがその能力を発揮し、ガイアの大地を安定させたのは3000年前のこと。ガーランドは、テラの民を復活させる時期がきたと判断し、ジェノムの創造に取りかかった。

■ジェノム

ジェノムは、融合が終わって復活するテラの民の魂を宿す器として、創り出される生命体。

だが、ガイアとテラの融合では、それまでの融合と異なり、器としては不適合な、生命として貧弱なジェノムしか生まれなかった。

テラのクリスタルの輝きの衰えに気づいたガーランドは、ジェノムを創り出す一方で、ガイアの魂の循環の制御をはじめた。

■魂の循環の制御

ガイアのクリスタルには、すでに記憶を持つ魂の循環があったため、完全な融合を果たせなかった。そこに、ほぼ同じ位相に存在することになったテラのクリスタルによる魂の循環が加わり、合わせてふたつの循環が存在することとなった。

ガイアの循環は、言わば太く勢いのある流れであり、細く静かな流れと言えるテラの循環では、優位につくことができなかった。

ガーランドは、イーファを使ってガイアの魂がクリスタルに還ることをせき止め、クリスタルから新たな魂が生まれないようにすることでガイアの魂の消滅をはかり、テラの魂のみが循環する世界を形成しようとした。

しかし、ガイアの循環をせき止めているにもかかわらず、テラの循環は衰える一方であった。

■魂の異変

テラの魂の循環が衰えたのは、融合のさい、ガイアの魂に重なったテラの魂がガイアのパワーに負けて取りこまれ、ガイアの循環に乗るようになっていたためであった。【図3】

そこでガーランドは、ガイアの魂からテラの魂を精製することにした。

■魂の精製

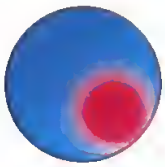
ガイアの魂からテラの魂を精製すべく、イーファの根元にソウルディバイダーが据えられた。

イーファが、ガイアのものとしてはじいた魂をソウルディバイダーに送りこむと、ソウルディバイダーはその魂を精製して、テラの因子だけを取り出す。こうして、テラの魂が精製されていった。

また、ガーランドは、むき出しの魂が他の生物の心に与える影響――理性のたがをゆるませ本能的にさせる効果を利用することにした。

そのため、精製されたテラの因子を循環にもどしたのち、残ったガイアの因子を、もっとも進んだ文化を有する大陸にイーファの根を通じて送りこみはじめた。

これが1000年前の出来事。"霧"が発生し、争いごとの頻発する大陸が生まれた原因である。



←【図3】ガイアの魂の一部に、テラの魂が取りこまれたイメージ図

■霧

根を通じて送りこまれたガイアの魂は、大陸を覆う"霧"となった。

人々は、"霧"に立ちこめる不穏な気配からのがれるように、高地へとその活動の場を移した(なかには"霧"の下に居つづけた種族もあった)。

それでも大陸の争いごとは絶えず、小国が誕生しては滅ぶということがくり返されていた。

戦争は多くの死者を生む。それは、クリスタルに還る魂の増加を意味する。ガーランドのもくろみどおり、テラの魂は集まるようになった。

だが、あるときを境に戦争が起こらなくなり、魂の循環は以前の状態にもどった。

■戦争

ガイアに戦争が起こらなくなったのは、一国が開発した"霧"を利用して飛ぶ乗り物が他国を圧倒してしまったためとガーランドは推察した。

そこで、当時誕生した強い意志を持つジェノムを遣わして、ガイアにふたたび戦乱を引き起こさせることを考えた。そのジェノムはクジャといった。

■ジェノムとクジャ

それまでの完璧に行なわれた融合によって生み出されたものとちがい、このときのジェノムは魂の器としてはまだ不適合であり、ガーランドはよりよいジェノムを生み出すために、試行を重ねざるを得なかった。

クジャは、その過程で偶然生まれた、器としては余計な強い意志を持つジェノムだった。

ガーランドは、そのジェノムを廃棄する前にガイアに遣わし、同地に戦乱を起こさせるコマとして活かすことにした。

クジャと名づけたジェノムを送り出したのち、ガーランドは、ガイアを乱すための能力を持つジェノムを、はじめから見定めて創り出すことにした。

■ジタンとクジャ

ジタンは、クジャとちがって子どもの状態で創り出された、トランス能力を備えるジェノムだった。子どもの状態で創られたということは、学習とともに成長させるための処遇であり、トランス能力を備えるということは、豊かな感情を持つということになり、すべてがクジャの上位にあった。

ジタンの存在が許せなかったクジャは、ガーランドの目を盗んでジタンをガイアに捨てた。ガーランドは、クジャにテラへの出入りを禁ずることで、最終的にはその行為を容認した。

ガーランドは、そこまでして魂を必要としていた。

■ガーランドのジレンマ

融合は、対象のクリスタルの循環を完全に奪ったときにはじめて完成する。それは、ガイアクリスタルの輝き(青)がテラクリスタルの輝き(赤)に変わることを意味している。

しかし、いまだテラ界はガイアの青い光につつまれており、ガーランドは、ガイアを一気に滅ぼすといった行動に移ることができないでいる。

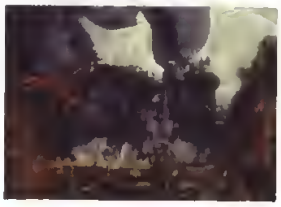
徐々に流れを変えなければならないゆえ、ガーランドはクジャを生かした。

ガイアを乱すことをクジャにまかせ、良質なジェノムの生産に取り組んでいたガーランドは、あるとき、500年前と同様の高エネルギー反応を感知した。

■500年前

霧の大陸のとある王国にて、強大な召喚獣が呼び出された。ガーランドにとっても驚くべき力を有するその召喚獣は、術者の手を放れて暴走し、あたり一帯を壊滅させた。

呼び出した者たちは、その召喚獣を封印し行方をくらました。



←500年前に大惨事を引き起こした召喚獣、アレクサンダーは、いまもアレクサンドリア王国に眠る。

■召喚獣

召喚獣とは、クリスタルから生まれる、クリスタルを守る高エネルギー体であり、クリスタルに蓄積された記憶が具現化した存在。

その数、能力などはクリスタルのパワーに左右されるため、テラの老いたるクリスタルから生まれる召喚獣では、ガイアの召喚獣に太刀打ちできない。

高エネルギー反応の生じた場所を探ったガーランドは、ガイアの地脈の交わるところで、召喚獣との交感を行なうことのできる種族を発見する。

テラを脅かすほどの力はまだなかったものの、彼らの行く先を危険視したガーランドは、クジャに指示し、その集落を滅ぼす。

これが10年前の出来事。

■クジャのジレンマ

ジタンというすぐれたジェノムをガーランドが創り出していたことから、クジャは、自分がただのつなぎとしか見なされていないのではと危惧していた。

ガイア地表のテラの施設(デザートエンプレス、グルグ火山、"イプセンの古城、ウイユヴェール、イーファの樹)は自由に使うことができたし、銀竜を通じてインビンシブルを呼ぶこともできたが、テラへの行き来を禁じられたために、それらを用いて反抗を仕掛けるすべはなかった。

しかしクジャは、ガーランドの指示によって滅ぼした集落で行なわれていたことに興味を持った。やがて召喚獣の存在を知り、500年前にアレクサンドリアで起きた事件に行き着く。

そして、黒魔道士という手みやげを持って、時の女王ブラネに取り入った。

■黒魔道士

霧"をもとにして生み出された、ジェノムと対をなす存在。テラ因子をもとに生み出された存在がジェノムであり、ガイア因子をもとに生み出された存在が黒魔道士。

ジェノムと同じく、本来は感情の抑制された存在だが、強烈な環境(戦争)のなかで過ごした結果、個体差が生ずる結果となった。

なお、霧の魔獣と銀竜も対になっており、それぞれガイア因子、テラ因子から創り出されている。

月とクリスタルの輝きに関して

■ふたつの月

テラがガイアに融合を仕掛けて失敗したとき、部分的には重なったが、重ならない部分も残った。月はそのひとつで、以降、ガイアにはもともとあった青い月と、テラの持っていた赤い月のふたつが周回することとなった(融合の詳細はP.40「ガイアとテラ」を参照)。

■クリスタルとふたつの月

月の輝く色は、星の真の輝きである、クリスタルの光を受けたもの。ガイアのクリスタルの輝きは青で、テラのクリスタルの輝きは赤なので、それぞれの月もその色に輝いている。【図4】

よって、現実の月とちがって満ち欠けすることがなく、常に円状だが、テラのクリスタルはガイアの輝きに劣るため、ガイアの月がテラの月より手前にある状態で接近したとき、裏になる部分が影となる。【図5】

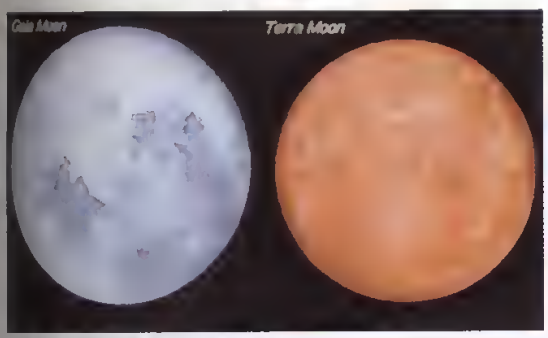
ふたつの月が、【図6】のような軌道を周回することで、16日ごとに青と赤の入れかわる、ふたつの月が重なった状態を迎える。

ただ、ガイアがうしろにまわっても、輝きが強いため、【図7】のように見える。

■クリスタルと輝く島

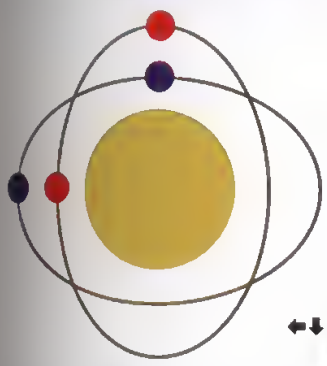
エスト・ガザの住人が信仰の対象としている「輝く島」の光は、ガイアとテラをつないでいる次元の狭間から、クリスタルの輝きがもれたもの。

テラへ出入りするためのゲートが開くとき、その輝きは最大となる。



↑【図4】開発中設定画(Illustration:hideo minaba)


↑【図5】開発中設定画(Illustration:hideo minaba)


←↓【図6】ふたつの月の周期

	ガイアの月	テラの月
1日	テラの月の前面に重なって見える状態	ガイアの月のうしろに重なって隠れた状態
16日	テラの月のうしろに重なって隠れた状態	ガイアの月の前面に重なって見える状態
32日	テラの月の前面に重なって見える状態	ガイアの月のうしろに重なって隠れた状態
48日	テラの月のうしろに重なって隠れた状態	ガイアの月の前面に重なって見える状態


↑【図7】開発中設定画(Illustration:hideo minaba)

世界年表

年月日	DISC	出来事
(5000年前)		ガイアを乗っ取ろうとしたテラが融合をはかるが、大変地異を引き起こし失敗
		ガーランドが、環境を制御する巨大樹(イーファの樹)を植えて自然の治癒をはかる
		徐々に環境が修復されはじめる。それにともない、輝く島が光りはじめる
		この当時あったガイアの文明は完全に滅亡
0年(1800年前)		現文明のはじまり／暦スタート
800年代		霧が発生しはじめる
		モンスターが現れはじめる
		人々が生活の場を霧のない高地に求める
		統一王国崩壊、アレクサンドリアなど高地に新王国誕生
		ソウルディバイダー誕生
1300年代		召喚実験の失敗でアレクサンダーが暴走
		召喚に使った宝珠を4つに割り、かけらを三国がそれぞれ保管する
		残ったひとつはアレクサンドリアを出た召喚士たちが保有
		召喚士たちは、地脈の集中する場(マダイン・サリ)を見つけ定住する
		第九次リンドブルム戦役(1389年)
		クレイラの砂嵐はこのころから存在(宝珠のかけらを利用)
		シドの先祖がリンドブルムの大公になる
1400年代		人々の心がすさんで、争いごとが多発
1500年代		
1600年代		第十五次リンドブルム戦役(1601年)
1700年代		戦国時代(国境付近の領地の奪い合いがくり返される)
		クレイラ、外界と接触を断つ
1710年代		●クイナ誕生？　●ゾーン&ソーン誕生
1720年代		
1730年代		
1740年代		●トット誕生
1750年		各国の小競り合いがつづく
1751年		
1752年		
1753年		
1754年		
1755年		●バクー誕生
1756年		シドの父親(8世)であるリンドブルム大公が、霧を利用した機関を発明する
1757年		
1758年		
1759年		
1760年		●ブラネ誕生
1761年		
1762年		リンドブルム大公が飛空艇を実用化
1763年		
1764年		●シド(9世)誕生
1765年		
1766年		●スタイナー誕生
1767年		
1768年		
1769年		
1770年		リンドブルム大公がアレクサンドリアとブルメシアの争いに飛空艇で介入
1771年		以降、リンドブルム大公のもと、争いはなくなる(飛空艇革命)
1772年		アレクサンドリアとリンドブルム、国交開始　●ベアトリクス誕生
1773年		●サラマンダー誕生



年月日	出来事
1774年	
1775年	
1776年	ブラネがアレクサントリア新女王(16世)に即位　●クジャ誕生
1777年	
1778年	●フライヤ誕生
1779年	
1780年	リンドブルム大公が病に倒れ、代を息子のシド(9世)にゆずる
1781年	
1782年	
1783年	シド(9世)が、霧を利用しない機関の開発に着手　●ジタン誕生
1784年	●ガーネット誕生
1785年	
1786年	シド(9世)とヒルダが結婚
1787年	前リンドブルム大公であるシドの父親(8世)、死去
1788年	
1789年	
1790年	マダイン・サリ、人知れず滅びる
1791年	
1792年	南ゲート建造開始。まずはベルクメアが開業する(DISC 2におけるトットの回想はこのころ)
1793年	ベルクメアで南ゲート建造用の資材を運ぶ　●エーコ誕生
1794年	ブラネの夫、死去。南ゲートが完成
1795年	フライヤ、ブルメシアを出る。バック王子、その1ヵ月後にブルメシアを出る
1796年	
1797年	
798年	
799年1月1日	
2月	
3月	ダリの畑がつぶされて発着場に
4月	
5月	マダイン・サリの最後の大人、死去
6月	クエールの弟子であるクイナが、アレクサンドリアに向けて旅に出る
7月	霧を利用しない機関を搭載した新型飛空艇1号艦(ヒルダガルデ1号)完成　●ビビ誕生
8月	ダリの地下に工場ができる
9月	
10月	●黒魔道士たち誕生
11月	
12月	
800年1月1日	●ベアトン死去
1月2日	
1月3日	
1月4日	
1月5日	
1月6日	
1月7日	
1月8日	
1月9日	
1月10日	
1月11日	
1月12日	
1月13日	
1月14日	
ゲームスタート	
1月15日	劇場艇ノリマヒスタ、アレクサントリアを訪れる。タンタラスが芝居を上演 王女誘拐事件発生、砲撃された劇場艇が霧の下(魔の森)に墜落
1月16日	
1月17日	
1月18日	南ゲート中破
1月19日	ブルメシア、アレクサンドリア軍に攻められる
1月20日	リンドブルムで狩猟祭開催。直後にブルメシア首都が壊滅
1月21日	
1月22日	クレイラの砂嵐が消える
1月23日	オーディンの襲撃によりクレイラ壊滅

年月日	DISC	出来事
1月24日		
1月25日		アトモスに襲撃されたリンドブルムが、アレクサンドリアに降伏
1月26日		
1月27日		
1月28日		
1月29日		
1月30日		霧の大陸から霧がなくなる。そのため、すべての飛空艇が使用不能に
1月31日		
2月1日		ブラネとクジャが戦火を交える ●ブラネ死亡
2月2日		
2月3日		アレクサンドリア、ブルメシアとリンドブルムを解放
2月4日	3	
2月5日		
2月6日		ブラネ密葬
		ガーネットのアレクサンドリア新女王(17世)への即位3日前 トレノてカードゲーム大会開催 インビンシブル、召喚獣アレクサンダーごとアレクサンドリア城を破壊
2月7日		
2月8日		
2月9日		(ガーネットがアレクサンドリア新女王に即位する予定日)
2月10日		リンドブルム、アレクサンドリアの負傷者を収容 ダガーがしゃべれないことが発覚
2月11日		新型の飛空艇(ヒルダガルデ3号)を完成させるため、シドを人間にもどそうとするが失敗
2月12日		ブルーナルシス航行開始
2月13日		
2月14日		
2月15日		エーコ、クジャに誘拐される
2月16日		
2月17日		シドの妻であるヒルダが救出される ●ソーン&ソーン死亡
2月18日	3	シドが人間の姿にもどる。ヒルダの話から、飛空艇でクジャを追うことに
2月19日		ダガーが言葉を取りもどし、髪を切る
2月20日		
2月21日		ヒルダガルデ3号完成、航行開始
2月22日		4つの祠へ
2月23日		
2月24日		輝く島からテラへ
2月25日		
2月26日		
2月27日		
2月28日		トランスしたクジャが暴走をはじめる ●ガーランド消滅
3月1日		テラ大崩壊 イーファの樹の活性化により、ガイア全体が霧に覆われはじめる 根の活動がすさまじく、いくつもの村が廃墟となる
3月2日		
3月3日		霧の復活により、かつての霧機関が使えるようになる
3月4日	4	銀竜の大群出現
3月5日		銀竜のもととなる神竜が死に、すべての銀竜が消える
3月6日		
3月7日		
3月8日		
3月9日		イーファの樹、暴走をはじめる。ジタンが仲間とわかれる
3月10日		
3月11日		
3月12日		
3月13日		
3月14日		
3月15日		
3月16日		イーファの樹の暴走がおさまる
3月17日		
エンディング		



CHAPTER 2

BATTLE



バトル解説1 ATB（アクティブタイムバトル）

1-1 ATBゲージの役割

各キャラクターが行動可能になるまでの時間は、画面右下の「ATBゲージ」で確認できる。このゲージが満タンになれば、「コマンドウインドウ」が表示され、コマンドを入力することが可能。コマンドを実行したあと、ATBゲージはゼロになって、ふたたび増加をはじめる。ATBゲージの増加速度は右記の要素で変化するため、素早さを上げたり、ヘイスト状態になれば、行動のペースを早めることができるわけだ。なお、逃走、カウンター、剣技『突撃』での攻撃は、ATBゲージが満タンでなくても行なえる。

ATBゲージの増加速度に影響を与えるもの

- 素早さの値
- ヘイスト、スロウ、ストップ、石化、戦闘不能状態の発生の有無



←ATBゲージが満タンになると、名前などの表示部分が黄色になり、画面左下にコマンドウインドウが出現。

豆知識　カウンターはATBゲージに関係なく発動する

相手の攻撃に対して自動的に発動する動作を「カウンター」と呼ぶ。サポートアビリティ「カウンター」による反撃や、「オートポーション」によるHPの回復などが、これに該当する。カウンターを行なってもATBゲージの量は変化しないため、カウンターの行動→通常の攻撃というような連続行動も可能だ。

1-2 アクティブとウエイトのちがい

コンフィグ画面では、ATBの設定を「アクティブ」と「ウエイト」のどちらかに設定できる。初期設定のウエイトだと、アビリティやアイテムを選ぶウインドウの表示中や、その対象を選んでいるあいだは、バトル内の時間経過が止まるため、ATBゲージが増加せず、ステータス異常の効果時間をはじめ、死の宣告や徐々に石化状態のカウントダウンも停止するのだ。一方、アクティブのときは、そうした状況でも時間が進んでしまうため、すばやい操作が苦手な人はウエイトのままでプレイしたほうがいい。

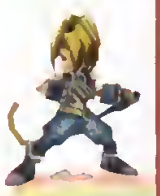
なお、ウエイトの場合、右記のようにコマンドウインドウを開閉させることで、敵の行動ペースを遅らせたり、ステータス異常の効果時間を調整できる。このテクニックは、ボスモンスター戦でとくに役立つのだ。

ウエイトにおける時間調整の具体例

- 敵の行動中はウインドウを閉じて、味方のATBゲージを増やす
- 味方の行動中はウインドウを開いて、敵のATBゲージを増やさない
- 時間制限のあるステータス異常が発生した場合、基本的には、味方に有利なものならウインドウを開いて効果を長引かせ、味方に不利なものならウインドウを閉じて時間を経過させる
- リジェネ状態の発生時は、こまめにウインドウを閉じてHPを回復させる
- 徐々に石化および死の宣告状態の発生時は、こまめにウインドウを開いてカウントを一時停止させる

豆知識　実行する順番は、コマンドを決定した順番と同じ

バトル中の行動は、つねに1体ずつ行なうようになっている。そのため、複数のキャラクターがほぼ同時コマンドを選んでも、先にコマンドを入力したキャラクターが行動を終えるまでは、あとから入力したキャラクターはコマンドを実行できないのだ。



PART
ATB
コマンド
操作キャラクター
パーティー編成・隊形
能力値
Lv
成長
ダメージ
属性
ステータス異常
トランス
特殊な状況下でのバトル
テクニック集

バトル開始時のATBゲージの量

味方・敵を問わず、バトル開始時に蓄積されているATBゲージの量は、ゼロから満タンまでの範囲からランダムによって決まる。ただし、バックアタックや先制攻撃が発生したときは、それぞれ特定の量になるのだ(下項参照)。

ちなみに、ミミックやデスゲイズなど、バトル開始時にはかならずATBゲージが満タンになっているというモンスターも存在する。

バックアタックの危険性

エンカウント時には、右下の確率で「バックアタック」が発生する。バックアタックが発生すると、味方全員が敵に背を向けた状態になるほか、隊形の前列と後列が逆転。しかも、そのバトル開始直後は、味方全員のATBゲージの量が数秒間ゼロのままになってしまい、背後攻撃(→P.66)で大ダメージを受ける危険性が高くなる。このように、あらゆる面でこちらに不利な状況となってしまうので、サポートアビリティ『警戒』を装備して、バックアタックの発生を防止しておきたい。

バックアタックの発生確率

- 通常……3/32(約9%)
- サポートアビリティ「警戒」装備時……0%
  ※アーモデュラハン戦では「警戒」装備時でも確実に発生

先制攻撃によるメリット

エンカウント時には「先制攻撃」が発生することもある。その効果は、バックアタックにおける味方と敵の立場を逆転させたようなもので、さらに「バトル開始時の味方全員のATBゲージが満タン直前までたまっている」というメリットも生じるのだ。

先制攻撃の発生確率は右記のとおりだが、バックアタックが発生することになったときは、先制攻撃のチェックが行なわれないようになっているため、サポートアビリティ『警戒』でバックアタックを防いでおかないと、そのぶん先制攻撃が発生する機会が減ってしまう。なお、モンスターのなかには、エンカウント時にバックアタックおよび先制攻撃が発生しないものもいる(ボスモンスターがその代表例)。

先制攻撃の発生確率

- 通常……1/16(約6%)
- サポートアビリティ『先制攻撃率アップ』装備時
  ……85/256(約33%)

バトル解説2 コマンド

共通コマンドと専用コマンド

ATBゲージが満タンになると、画面左下に各キャラクターに対応したコマンドウインドウが表示される。そのなかで、『たたかう』『アイテム』『チェンジ』『ぼうぎょ』は全キャラクターが選べる「共通コマンド」。ウインドウ内の上から2~3番目にあるものは、キャラクターごとに設定された「専用コマンド」だ。P.50~54で、各キャラクターの専用コマンドを解説しよう。

豆知識 トランス時のみ選べるコマンドもある

スタイナーとフライヤ以外のキャラクターは、トランス時に特定の専用コマンドが「トランス時専用コマンド」に変化する。たとえば、ジタンなら「秘技」が「裏技」となり、利用できるアビリティの種類が変化するのだ。なお、トランスが終わるまで、トランス時専用コマンドに変化する前のコマンドは選択できなくなる。

専用コマンド：ジタン

●ぬすむ

モンスターからアイテムを盗む。『ぬすむ』をくり返せば、同じ敵から複数のアイテムを盗むことが可能だ。

『ぬすむ』を実行したさいには、まずは盗み自体が成功かどうか（盗みの成否）が判定され、ここで成功となった場合は、つぎに、どのアイテムを盗むかの判定（入手アイテムの選定）が行なわれる。各モンスターには、盗める確率の異なる4つのアイテム欄が設定されており、入手確率が低いアイテム欄から順に、盗めるかどうかの判定が行なわれていくのだ。ただし、4つの欄のなかには、盗めるアイテムが設定されていない欄もある。その欄（もしくはすでにアイテムを盗んでしまった欄）が選ばれると、たとえほかの欄に盗めるアイテムがある場合でも、何も盗めないことになってしまう。なお、『ぬすむ』実行時の判定の詳細な流れについては、下のフローチャートを参照。

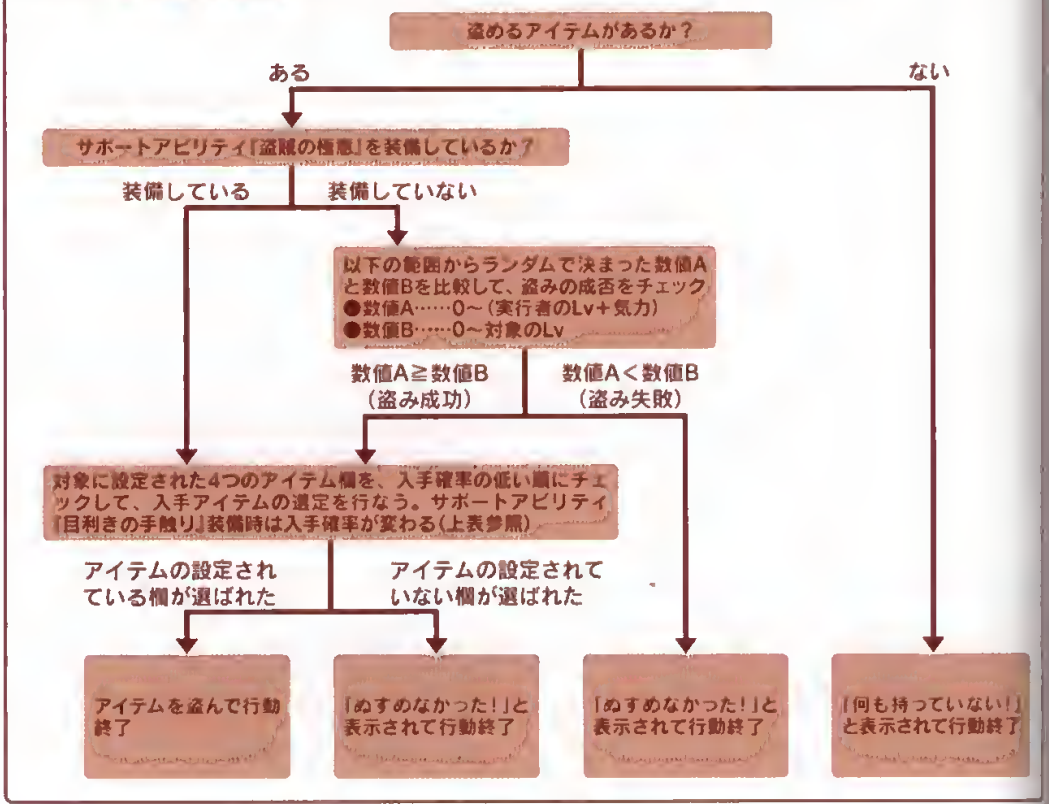
■ ぬすむ の対象になる4つのアイテム欄に設定された入手確率

	通常	「目利きの手触り」装備時
アイテム欄1	1／256	32／256
アイテム欄2	16／256	32／256
アイテム欄3	64／256	64／256
アイテム欄4	256／256	256／256



←敵からアイテムを盗めるかどうかは、コマンドの成功率と、アイテム欄に設定された入手確率をもとにして決まる。

『ぬすむ』実行時の判定の流れ



●秘技

秘技のアクションアビリティ（→P.137）を使用する。

●裏技【トランス時専用コマンド】

コマンド『秘技』が変化。裏技のアクションアビリティ（→P.138）を使用する。



専用コマンド：ビビ

●黒魔法

黒魔法のアクションアビリティ(→P.133)を使用する。沈黙状態だと選択できない。

●W黒魔法【トランス時専用コマンド】

コマンド『黒魔法』が変化。黒魔法のアクションアビリティ(→P.133)を2回連続で使用する。沈黙状態だと選択できない。なお、1回目の行動でトランスゲージがゼロになっても、2回目の行動は実行される。

●ためる

ビビの魔力を1.25倍(小数点以下切り捨て)にする。使うたびに魔力が上昇するが、99より高くはならない。魔力の上昇はバトル終了までつづき、たとえビビが戦闘不能状態になっても、その効果は持続する。



←ビビの魔力が24のときに『ためる』を行なった場合、1回ごとに魔力が24→30→37→46→57……と上がっていく。

豆知識

「ためる」は4回以内で十分

『ためる』を使えば、黒魔法で与えるダメージ量やステータス異常を発生させる確率がアップするが、そのぶん攻撃を行なう機会が減ることになる。黒魔法の効果と攻撃回数のバランスを考えると、『ためる』を行なう回数は、通常なら1～3回、長期戦になりそうなバトルでも3～4回くらいにするのがベストだ。

専用コマンド：ガーネット

●白魔法

白魔法のアクションアビリティ(→P.131)を使用する。沈黙状態だと選択できない。

●召喚

召喚のアクションアビリティ(→P.136)を使用する。沈黙状態だと選択できない。

●幻獣【トランス時専用コマンド】

コマンド『召喚』が変化。沈黙状態だと選択できない。『幻獣』コマンドを使用すると、同名の『召喚』を実行後、ガーネットがトランスしているかぎり、一定時間ごとに幻獣のアクションアビリティ(→P.137)の効果が自動発動する。自動発動時にMPやトランスゲージを消費することはないが、ガーネットがストップ、フリーズ、石化、猛毒、戦闘不能状態のいずれかになっているあいだはアクションアビリティが発動しない(睡眠状態や沈黙状態のときは発動する)。ちなみに、サポートアビリティ『おうえん』を装備していても、自動発動するアクションアビリティの効果は変わらない。

専用コマンド：スタイナー

●剣技

剣技のアクションアビリティ(→P.139)を使用する。

●魔法剣

魔法剣のアクションアビリティ(→P.139)を使用する。パーティー内にビビがいる場合に表示されないが、ビビのATBゲージが満タンでなくてもコマンドの使用は可能。ただし、下記の状況ではコマンドが選択できないほか、コマンドの決定から実行までのあいだにこれらの状況になると、「コンビネーションがくずれた」と表示されて攻撃が失敗に終わってしまう。攻撃の成否を問わず、行動が終了するとスタイナーのATBゲージはゼロにもどるが、ビビのATBゲージに影響はない。なお、スタイナーが選択可能な魔法剣の種類は、その時点でビビが使える黒魔法の種類と対応している。

「魔法剣」が行なえない状況

- スタイナーがミニマム状態になっている
- ビビが、コマンドを入力できない状況、もしくはヒート、ミニマム、沈黙状態のいずれかになっている



←ビビの魔法を使った複合攻撃。敵に与えるダメージ量は、スタイナーの能力値をもとに決まり、ビビのMPも減らない。

専用コマンド：フライヤ

●ジャンプ

はるか上空へ跳んだあと、一定時間後に『ヤリ』で攻撃してから着地する。空中にいるあいだは、攻撃などの対象にはならず、ステータス異常に関する時間のカウントも止まる。『ヤリ』で与えるダメージ量は、前列での『たたかう』によるダメージ量の1.5倍（サポートアビリティ『ハイジャンプ』装備時には2倍）。なお、ミニマム状態だった場合は、与えるダメージ量が通常の『ヤリ』の半分に落ちる。

トランス中に『ジャンプ』を実行したときは効果が変化。トランスゲージがゼロになるまで、空中から『ヤリ』による攻撃をくり返す（攻撃のたびにトランスゲージを消費）。このときは攻撃対象が敵単体から敵全体になるが、与えるダメージ量のバラつきが通常時よりも大きくなる。



←攻撃と回避の両面を持つコマンド。『ジャンプ』をしてから『ヤリ』で攻撃するまでの時間差を考えて使おう。

●竜技

竜技のアクションアビリティ（→P.140）を使用する。

専用コマンド：クイナ

●たべる

モンスターを倒した（食べた）うえで青魔法を修得する。対象の残りHPが最大HPの1／4以下でないと成功しない。修得できる青魔法はモンスターの種類ごとに決まっているが、なかには食べること自体が不可能なモンスターもいる。なお、『たべる』実行時のメッセージには右表のような意味がある。



←『たべる』には、青魔法を修得するだけでなく、敵にトドメを刺すという利用価値もある。

■『たべる（調理）』実行時のメッセージの意味

メッセージ	意味
食べられそうにないアルよ！	食べることができないモンスターだった。または、食べる直前に対象が毒状態のダメージなどで戦闘不能状態となった
もっと弱らせないと食べられないアル！	対象の残りHPが、食べることが可能になる量まで減っていなかった
（青魔法の名前）をおぼえた！	モンスターを食べて新しい青魔法を修得した
まずいアルね！	食べたモンスターから修得できる青魔法が修得ずみだった

豆知識

敵を倒さないようにHPを減らす方法

『たべる（調理）』を成功させるには、モンスターを倒さないようにしつつ残りHPを減らすことが重要。その方法はいろいろあるが、なかでも手軽なのは対象を毒状態にすること。毒状態によるHP減少量は「最大HP÷16」なので、HP減少の効果が12～13回発生すれば、それだけで『たべる』が成功する状態になるのだ。

DISC 4でもすべての青魔法が修得可能

DISC 4になると、探索できなくなる場所が出てくるため、結果的に戦えるモンスターの種類も減ってしまう。しかし、DISC 4から『たべる』を使いはじめた場合でも、すべての青魔法を修得することは可能だ（記憶の場所へ行く前に『ツイスター』『ブレイズ』以外のすべての青魔法を修得できる）。

●調理【トランス時専用コマンド】

コマンド『たべる』が変化。『たべる』の強化版で、残りHPが最大HPの1／2以下のモンスターを食べることができる。

●青魔法

青魔法のアクションアビリティ（→P.134）を使用する。沈黙状態だと選択できない。



←青魔法はクセのあるアクションアビリティばかりだが、使いこなせば大きな戦力となる。



特殊コマンド エーコ

●白魔法
白魔法のアクションアビリティ(→P.131)を使用する。沈黙状態だと選択できない。

●W白魔法【トランス時専用コマンド】
コマンド『白魔法』が変化。白魔法のアクションアビリティ(→P.131)を2回連続で使用する。沈黙状態だと選択できない。なお、1回目の行動でトランスゲージがゼロになっても、2回目の行動は実行される。

●召喚
召喚のアクションアビリティ(→P.136)を使用する。沈黙状態だと選択できない。

特殊コマンド:サラマンダー

●奥義
奥義のアクションアビリティ(→P.141)を使用する。

●絶技【トランス時専用コマンド】
コマンド『奥義』が変化。絶技のアクションアビリティ(→P.141)を使用する。基本的に、絶技は「対象が単体から全体になった奥義」だが、「雑魚ちらし」は攻撃のパワー(→P.131)が少し減少。また、『グラビデ拳』は、絶技になると名前が『グラビガ拳』になる。

●なげる
所持している武器を投げて敵単体を攻撃する。とんかちおよび装備中の武器は投げることができない。また、投げた武器は消えてなくなってしまう。『なげる』の威力は、サラマンダーが「投げた武器の2倍の攻撃力を持つ武器」を装備して、前列で『たたかう』を行なった場合と同等となる。サポートアビリティ『マカロフ投法』装備中をはじめ、サラマンダーがトランスしていたときや、飛行モンスターに攻撃したときには、与えるダメージ量が1.5倍に増える(それぞれの効果は重複可能)。



←武器を消費してしまう攻撃だが、投げる武器によっては、数千のダメージを与えることができる。

豆知識

投げるのに有効な武器

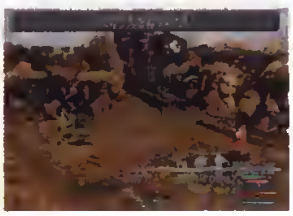
「なげる」を活用するため、ショップで買える武器のなかから攻撃力の高いものをピックアップしておく。また、ミニゲーム「ここほれ!チョコボ」では、獲得したポイントをウイングエッジ(攻撃力64)と交換することが可能だ(→P.327)

■購入可能で攻撃力が高い武器

アイテム名	攻撃力	購入可能になる時期	価格
ミスリルフォーク	42	コンデヤ・パタ到着後	4700
円月輪	25	マダイン・サリでの料理イベント後	200
ライジングサン	36	デザートエンプレスでの脱獄後	500
銀のフォーク	53	ウイユヴェール到着後	7400
タイガーファング	62	ヒルダガルデ3号入手後	13500
オリハルコン	71	ブラン・バル到着後	17000
カイザーナックル	75	DISC 4開始後	18000

特殊コマンド:シナ、マーカス、ブランク

●ぬすむ
ジタンの『ぬすむ』と同じ(→P.50)。ただし、シナ、マーカス、ブランクは、いずれもサポートアビリティの装備が不可能なので、アイテムを盗む確率を上げることができない。



←パーティーにジタンがいなくても、マーカスがいれば、敵からアイテムを盗むことが可能。

専用コマンド：ベアトリクス

●聖剣技

剣技のアクションアビリティ(『雷鳴剣』『ストックブレイク』『クライムハザード』『ショック』の4種類／→P.139)を使用する。各アビリティの性能は剣技と同じ。

●聖白魔法

白魔法のアクションアビリティ(→P.131)を使用する。各アビリティの性能は白魔法と同じ。沈黙状態だと選択できない。



←聖剣技は、スタイナーの剣技とちがって敵にダメージを与えるアビリティしか存在しない。

豆知識

使用できる白魔法はキャラクターごとにちがう

白魔法のアクションアビリティを使えるキャラクターは3人いる。しかし、キャラクターによって、使用できる種類が下表のように制限されているのだ

■各キャラクターが使用できる白魔法

キャラクター＼アビリティ	ケアルラ	ケアル	ケアルダ	リレイズ	ホーリー	ケアルガ	ケアルラ	ケアルダ	ケアル	ホーリー	ケアルガ	ケアルラ	ケアルダ	ケアル	ホーリー	ケアルガ	ケアルラ	ケアルダ	ケアル	ホーリー	ケアルガ	ケアルラ	ケアルダ	ケアル	ホーリー	ケアルガ
ガーネット	○	○	○	−	○	−	○	○	○	−	○	○	−	○	○	○	○	○	○	○	−	−	−	−
エーコ	○	○	○	○	○	○	−	○	○	○	○	○	○	○	○	○	−	−	−	○	○	○	○	○
ベアトリクス	−	○	−	−	○	○	−	−	−	○	−	−	−	○	−	○	−	−	○	−	−	−	−	○

2-2 『たたかう』の実用性は装備で変わる

武器で攻撃する『たたかう』は、バトルの基本となるコマンド。これを主力にして戦うのなら、右表のサポートアビリティを装備して性能を上げておくといい。なお、『たたかう』による攻撃では、装備している武器の攻撃力が敵の物理防御力を上まわっていないと、十分なダメージを与えられない。

■『たたかう』を強化できるサポートアビリティ

アビリティ名	効果
与一の心	攻撃時のみ対象の物理回避率がゼロになる
忍者の教え	後列にいても与えるダメージ量が半減しなくなる
MP消費攻撃	MPを消費するかわりに与えるダメージ量が増す
バードキラー	飛行モンスターに与えるダメージ量が増す
ムシキラー	昆虫モンスターに与えるダメージ量が増す
ストーンキラー	石モンスターに与えるダメージ量が増す
アンデッドキラー	アンデッドモンスターに与えるダメージ量が増す
ドラゴンキラー	ドラゴン族モンスターに与えるダメージ量が増す
デビルキラー	魔族モンスターに与えるダメージ量が増す
ビーストキラー	獣モンスターに与えるダメージ量が増す
マンイーター	人型モンスターに与えるダメージ量が増す
追加効果発動	武器が持つ追加効果が発生するようになる

豆知識

後列からでも「たたかう」は役に立つ

ラケット以外の武器を装備したキャラクターが後列から「たたかう」を行なうと、前列にいる場合にくらべて、与えるダメージ量が半減してしまう。しかし、攻撃の命中率や追加効果の発生確率は、後列から攻撃しても変わらないのだ。後列のキャラクターには、追加効果を持つ武器とサポートアビリティ「追加効果発動」を装備させ、ステータス異常を引き起こす目的で『たたかう』を行なわせるといい。



コマンド『チェンジ』の使い道

コマンドウインドウ表示中に方向キーを←に入れたまま●ボタンを押すと『チェンジ』が選択できる。これを実行すると、前列のキャラクターは後列に、後列のキャラクターは前列に移動を行ない、物理攻撃で受ける(与える)ダメージ量を変化させることが可能だ。ちなみに、秘技『あれはなんだ』を使うと、バトル中に変更した前列・後列の配置がもとにもどる。

コマンド『ぼうぎょ』の使い道

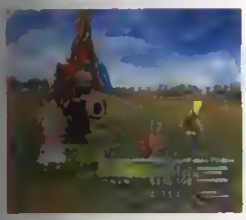
コマンドウインドウ表示中に方向キーを→に入れたまま●ボタンを押すと『ぼうぎょ』が選択できる。これを行なうと右記の効果を得られるが、実行後はATBゲージがゼロにもどるほか、別のコマンドを入力した瞬間に効果は切れてしまう。緊急時に備えて待機させておくキャラクターに行なわせるのがベストだ。

コマンド『ぼうぎょ』の効果

- 物理攻撃で受けるダメージ量が通常の半分になる
- 敵からの物理攻撃の命中率が通常の半分になる

バトルから逃げる方法

L1+R1ボタンを押しっぱなしにするか、秘技『とんずら』を使うと、バトルから逃げることが可能。ただし、戦う相手によっては逃げられない場合もある。また、それぞれの味方がストップ、睡眠、フリーズ、石化、猛毒、ゾンビ、戦闘不能状態(フライヤは『ジャンプ』で空中にいる状況も含む)のいずれかになっているときも、逃げることは不可能だ。



← L1+R1 ボタンを押しっぱなしにしているあいだは、味方全員が敵に背を向ける。

L1+R1ボタン押しっぱなしによる逃走の特徴

- ATBゲージが満タンでなくても実行可能
- サポートアビリティ『逃げてもギル』装備時なら、逃走成功時にギルが得られる
- 成否がランダムで決まる(下項参照)
- 背後攻撃を受ける可能性がある

秘技『とんずら』で逃げるときの特徴

- 逃走可能な状況ならば、確実に逃げられる
- 逃げるときに所持ギルを落とす
- サポートアビリティ『逃げてもギル』装備時でもギルが得られない

豆知識

逃走の成功率

逃走の成功率は、味方と敵それぞれの平均Lvによって決まる。味方の平均Lvが敵の平均Lvよりも高ければ高いほど成功率は上がっていくのだ(味方の平均Lvが敵の平均Lvよりも極端に低いと、成功率がゼロになってしまうこともある)。ちなみに、逃走の成否の判定は、L1+R1ボタンを押した時間の合計が1.0秒を超えるごとに行なわれる。また、入力中に「逃げられない!」と表示されないバトルなら、秘技『とんずら』を使えば確実に逃げることが可能だ。

L1+R1ボタンを入力しながら行動することの利点

L1+R1ボタン入力中に何らかの行動をとっても、逃走の成功率は下がらない。逃走に成功するまでは、コマンド『ぬすむ』や白魔法『ジュエル』でアイテム収集を行なったり、右記の方法で安全を確保するといい。

逃走時のリスクを減らす方法

- 敵が攻撃をしてきたら、背後攻撃を回避するために、ダメージが表示される直前だけボタン入力をやめる
- コマンド『ぼうぎょ』で守りを固める
- 行動時の演出時間が長いアビリティを使って時間をかせぐ
- 敵にとって不利なステータス異常を発生させて足止めする

バトル解説3 操作キャラクター

3-1 バトル中に操作できるキャラクターは12人

ゲーム全編を通して、バトルで使用できるキャラクターは合計12人いる。ただし、シナ、マーカス、ブランク、ベアトリクスの4人は、特定の時期にしか仲間にならない、言わばサブキャラクター的な存在だ。彼らには、メインキャラクターである8人とくらべて、下記のような制限が設けられている。

サブキャラクターに設けられている制限

- トランスゲージがない
- 装備品からアビリティを引き出すことができない(最初から修得しているアビリティのみ使用可能)

豆知識

女性キャラクターの利点

12人の操作キャラクターのうち、女性であるガーネット、フライヤ、エーコ、ベアトリクスは、下記のような点で優遇されている。

女性キャラクターだけが持つ特性

- カチューシャなどの女性専用アイテムを装備できる(一部はクイナも装備可能)
- ジタンがサポートアビリティ「女の子をかばう」を装備しているときに、敵の攻撃からかばってもらえる
- ラミアが使ってくる「誘惑」を無効化できる

3-2 仲間への加入と離脱

仲間の人数は、シナリオの進行時期によって変化し、最終的には8人になる。仲間に加入するタイミングや、仲間から離脱するタイミングなどは、各キャラクターごとに決まっているが、クイナだけは、仲間に加える時期をある程度コントロールすることが可能。

なお、仲間から離脱しているキャラクターから、装備品を回収することはできない。アイテムを装備したままで仲間から離脱した場合は、そのキャラクターがふたたび仲間に復帰するまで、装備品をはずせないのだ。右表を参考にして、仲間から長期間離脱するキャラクターからは、離脱する直前に装備をはずしておくといいだろう。ただし、デザートエンプレス(帰還時)で離脱するエーコと、ブラン・バルで離脱するガーネット、スタイナー、フライヤについては、その後のバトル中に仲間へ復帰することになるため、装備をはずさないでおきたい。

■仲間から長期間または永久に離脱するキャラクターの装備を最後にはずせる場面(シナリオ進行順)

離脱するタイミング	キャラクター名	最後に装備をはずせる場面
DISC 1で魔の森を脱出するとき	ブランク	魔の森のMAP 57-10 獣道❻
DISC 1でリンドブルム巨大城に到着したとき	ガーネット、スタイナー	リンドブルム巨大城(通常時)のMAP 68-2 廊下❶
DISC 1終了時	ジタン、ビビ、フライヤ、クイナ	ブルメシアのMAP 15-13 宮殿前広場(※1)
DISC 2でトレノからアレクサンドリア城に到着したとき	ガーネット、スタイナー、マーカス	ガルガン・ルーのMAP 15-4 乗降口(※1)
DISC 2でクレイラの街から脱出するとき	クイナ	クレイラの街のMAP 28-9 大聖堂❷(※1)
DISC 2でアレクサンドリア城の牢獄から脱獄したあと	マーカス	アレクサンドリア城(ダガー救出時)のMAP 6-22 地下牢
DISC 2でアレクサンドリア城の地下からガーネットを救出したあと	フライヤ	アレクサンドリア城(ダガー救出時)のMAP 6-28 階段❶(※1)
DISC 2でアレクサンドリア城から脱出するとき	スタイナー	アレクサンドリア城(ダガー救出時)のMAP 6-29 階段❷(※1)
DISC 2でコンデヤ・パタ山道へ行くとき	クイナ	コンデヤ・パタのMAP 34-9 出口
DISC 3でアレクサンドリアを襲う霧の魔獣とのバトル終了後	ベアトリクス	アレクサンドリア(襲撃時)のMAP 3-4 大通り❸(※1)

※1……直後にバトルがはじまり、その終了後に仲間から離脱



バトル解説4

パーティー編成・隊形

バトルに同時に参加できるのは最大4人

バトルに同時に参加できるキャラクターは最大4人。そのため、仲間が5人以上いるときは、そこから4人を選んでパーティーを組むことになる。いったん決めたメンバーは、しばらく変更できなくなる可能性があるので、メンバーの選出は慎重に行ないたい。



←パーティー編成は特定の場所で変更可能。左がバトルに参加するメンバー、右がひかえのメンバーだ。

強制的にパーティーに参加する場合も

シナリオのタイミングによっては、パーティー編成のときに特定のキャラクターをかならず加えなければならない場合もある。また、基本的にパーティー編成時にジタンをはずすことはできない(記憶の場所やクリスタルワールドをのぞく)。

メンバーの並び順

パーティー編成時や、メニュー画面で「たいけい」を選んだときには、メンバーの並び順を決めることができる。基本的に、メンバーの並び順がバトルの展開に影響を与えることはないが、唯一「複数のメンバーが同時に行動できる」状況下にかぎり、メニュー画面において上から順番に行動することになるのだ。たとえば、複数のメンバーがカウンターの発動条件を同時に満たしたときや、剣技『突撃』で複数のメンバーが攻撃するときなどが、それに該当する。

前列と後列のちがい

メニュー画面で「たいけい」を選んだときには、各キャラクターごとに前列・後列の配置を変更できる。バトル中でもコマンド『チェンジ』によって前列・後列を切りかえることが可能だが、その場合はバトル終了時や秘技『あれはなんだ』使用時にもとの配置にもどってしまう。

後列にいるキャラクターは、『たたかう』で与えるダメージ量が半減してしまうかわりに、物理攻撃で受けるダメージ量も半減される。よって、『たたかう』を使用しないキャラクターは後列に配置したほうがいいだろう。ちなみに、モンスターに前列・後列の概念はない。

後列に配置したときの、前列との相違点

- 「たたかう」で敵に与えるダメージ量が半分になる(ラケット装備時、およびサポートアビリティ『忍者の教え』装備時をのぞく)
- 敵からの物理攻撃で受けるダメージ量が半分になる



←「たいけい」で前列・後列を切りかえられる。顔のグラフィックが左にあれば前列、右にあれば後列だ。

隊形の初期化

前列・後列の配置は、そのメンバーがパーティーからはずれても基本的には変更されない。ただし、バンデモニウムにおいてバトル中に仲間が駆けつける場面では、味方全員が前列に配置されてしまう。防御面に不安があるキャラクターは、すぐにコマンド「チェンジ」で後列に移動させよう。

バトル解説5 能力値

5-1 能力値の役割

キャラクターには、以下のような計7種類の能力値が設定されている。基本的な役割だけでなく、それぞれが影響を与える要素についても把握しておきたい。



←魔石力をのぞく各能力値は、ステータス画面でチェックできる(魔石力はアビリティ画面で確認可能)。

■能力値の役割

能力値	基本的な役割	そのほかに影響するおもな要素
HP (ヒットポイント)	耐えられるダメージ量を示す。攻撃を受けると残りHPが減り、ゼロになると戦闘不能状態になる	●リジェネ状態によるHP回復量(最大HPが影響) ●毒および猛毒状態によるHP減少量(最大HPが影響) ●剣技「サガク剣」や竜技「ドラゴンブレス」などで与えるダメージ量(最大HPと残りHPの差が影響)
MP (マジックポイント)	アクションアビリティを使うときに消費。消費MPが残りMPより多いアクションアビリティは使用できない	●サポートアビリティ「MP消費攻撃」の効果が発動するかどうか
魔石力	サポートアビリティを装備するときに消費。魔石力が高いほど、一度にたくさんのサポートアビリティを装備できる	とくになし
素早さ 【すばやさ】	ATBゲージの増加速度に影響。数値が高いほど、ATBゲージの増加速度は速くなる	●秘技「盗賊のあかし」で与えるダメージ量 ●ラケット装備時の『たたかう』で与えるダメージ量
力 【ちから】	「たたかう」をはじめ、おもに物理攻撃で与えるダメージ量に影響	●最大HPの値
魔力 【まりょく】	黒魔法、白魔法、召喚など、おもに魔法攻撃で与えるダメージ量に影響	●最大MPの値 ●ステータス異常を発生させるだけの攻撃の命中率 ●能力値を低下させるだけの攻撃の命中率 ●割合ダメージを与える攻撃の命中率 ●残りHPを1にする攻撃の命中率
気力 【きりょく】	ステータス異常やトランスゲージ、クリティカルヒットなど、さまざまな要素に影響を与える。気力が高いときほど、自分が有利な状況になると考えていい	●自分に発生したステータス異常の効果時間 ●リジェネ状態でのHP回復ペース ●毒および猛毒状態でのHP減少ペース ●敵から攻撃を受けたときのトランスゲージ増加量 ●トランス中に行動したときのトランスゲージ減少量 ●クリティカルヒットの発生確率 ●盗賊刀もしくは騎士剣装備時の「たたかう」で与えるダメージ量 ●奥義(絶技)『ぜになげ』で与えるダメージ量 ●白魔法「レイズ」、召喚「フェニックス(転生の炎)」、奥義(絶技)「蘇生」でのHP回復量 ●サポートアビリティ『カウンター』の効果が発動する確率 ●コマンド『ぬすむ』の成功率 ●黒魔法「メテオ」の命中率

※【 】内は画面上での表記



装備品による能力値の上昇

装備品のなかには、装備しているときにかぎり、キャラクターの能力値を上げる効果を持つものがある。これらのアイテムを装備していれば、キャラクターの戦闘能力が上がるほか、レベルアップ時に能力値が成長する量を増やすこともできるのだ(→P.62)。



←武器や防具を装備するときには、装備の変更によって上がる能力値(緑色)と、下がる能力値(赤色)を確認できる。

装備品に設定されている能力値

装備品にのみ設定されている、攻撃力や魔法回避率などの数値は、キャラクターの能力値と異なり、装備を変更するという方法でのみ増減させることが可能。そのため、武器をのぞくすべての装備をはずすと、下記の能力値のうち、攻撃力以外はゼロになる。

装備品の能力値の役割

能力値	役割
攻撃力【こうげきりょく、ぶつりこうげき】	武器に設定されている。『たたかう』や、一部のアクションアビリティで与えるダメージ量に影響
物理防御力【ぼうぎょりょく、ぶつりぼうぎょ】	身体用防具をはじめとした、各種防具やアクセサリに設定されている。物理攻撃で受けるダメージ量に影響
物理回避率【かいひりつ、ぶつりかいひ】	腕用防具をはじめとした、各種防具やアクセサリに設定されている。物理攻撃やヴァイスの『盗む』を回避する確率に影響
魔法防御力【まほうぼうぎょ】	頭用防具をはじめとした、各種防具やアクセサリに設定されている。魔法攻撃で受けるダメージ量に影響
魔法回避率【まほうかいひ】	腕用防具をはじめとした、各種防具やアクセサリに設定されている。ステータス異常を発生させるだけの攻撃、能力値を低下させるだけの攻撃、割合ダメージを与える攻撃、残りHPを1にする攻撃などを回避する確率に影響

【】内は画面上での表記

バトル解説6 Lv(レベル)

Lvの役割

Lv(レベル)とは、そのキャラクターのおおまかな強さを示す数値だが、それ以外にも、以下のような要素に影響をおよぼしている。ちなみに、Lvの上限は99。

実行者のLvだけが影響するおもな要素

- 「たたかう」や大半のアクションアビリティで与えるダメージ量およびHP回復量
- 奥義、絶技「ぜになげ」実行時に消費するギルの量
- トランス中に行動したときのトランスゲージ減少量

対象のLvだけが影響するおもな要素

- 竜技『ホワイトドロー』によるMP回復量
- 青魔法『レベル5デス』『レベル4ホーリー』『レベル3デフレス』の成否

実行者と対象、両者のLvが影響するおもな要素

- L1 + R1 ボタンによる逃走の成功率
- ステータス異常を発生させるだけの攻撃の命中率
- 能力値を低下させるだけの攻撃の命中率
- 「ぬすむ」の成功率
- サポートアビリティ「ギルもぬすむ」装備時に「ぬすむ」で得られるギルの量
- サポートアビリティ「ぶんどる」装備時に「ぬすむ」で与えるダメージ量
- 青魔法『ゴブリンパンチ』が強化されるかどうか

1-2 Lvを上げるために必要なこと

モンスターを倒してEXP(経験値)をためれば、キャラクターのLvが上がる。Lvを上げるのに必要なEXPの量は、すべてのキャラクターで共通(下表参照)。ちなみに、サポートアビリティ『レベルアップ』を装備すれば、そのキャラクターに加算されるEXPが通常の1.5倍に増えるため、レベルアップに要する手間が少なくなる。



←バトル終了時の勝利画面では、キャラクターがレベルアップすると、それを示す文字が表示されるのだ。

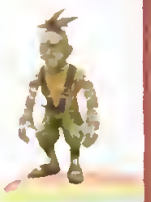
■レベルアップに必要なEXP

Lv	必要EXP(累計)	Lv	必要EXP(累計)	Lv	必要EXP(累計)	Lv	必要EXP(累計)
1	0	26	41194	51	511919	76	2373113
2	16	27	47291	52	551285	77	2496372
3	47	28	54041	53	592878	78	2624372
4	101	29	61488	54	636782	79	2757232
5	186	30	69680	55	683080	80	2895074
6	314	31	78664	56	731858	81	3038020
7	496	32	88490	57	783202	82	3186196
8	746	33	99208	58	837202	83	3339727
9	1078	34	110872	59	893947	84	3498741
10	1510	35	123535	60	953529	85	3663366
11	2059	36	137253	61	1016040	86	3833734
12	2745	37	152082	62	1081576	87	4009978
13	3588	38	168082	63	1150232	88	4192226
14	4612	39	185312	64	1222106	89	4380618
15	5840	40	203834	65	1297296	90	4575290
16	7298	41	223710	66	1375904	91	4776379
17	9012	42	245006	67	1458031	92	4984025
18	11012	43	267787	68	1543781	93	5198368
19	13327	44	292121	69	1633258	94	5419552
20	15989	45	318076	70	1726570	95	5647720
21	19030	46	345724	71	1823824	96	5883018
22	22486	47	375136	72	1925130	97	6125592
23	26392	48	406386	73	2030598	98	6375592
24	30786	49	439548	74	2140342	99	6633167
25	35706	50	474700	75	2254475		

豆知識

獲得するEXPは頭割り

バトル終了時に各キャラクターが獲得するEXPは、倒した敵から得られる合計EXPをメンバーの人数で頭割りしたものになる(勝利画面には、頭割りしたあとのEXPが表示される)。たとえば、メンバーが4人のときに合計で200のEXPを得た場合、各メンバーは50ずつ獲得できるのだ。ただし、バトル終了時に石化、ウイルス、ゾンビ、戦闘不能のいずれかの状態だったキャラクターはEXPを獲得できず、頭割りの人数にも含まれない。前記の例で、4人のうちひとりが石化状態だと、200のEXPを3人でわける(小数点以下切り捨てとなるため、各66ずつ獲得する)ことになる。なお、サポートアビリティ『レベルアップ』の効果で増加するのは、頭割りされたあとのEXPである点に注意しよう。



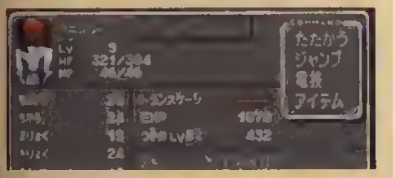
仲間加入時のLvの決定法則

はじめて仲間に加わったキャラクターのLvは、右表のような法則で決まる。基本的には、仲間に加わった時点でパーティーにいたメンバーの平均Lvに設定されるようになっているのだ。一方、以前に仲間から離脱したキャラクターが再加入するときのLvは、離脱したときのLvと同じ。ただし、マーカス、ブランク、ベアトリクスの3人については、再加入時にLvが上昇している可能性がある(右表参照)。

豆知識

Lv2以上で加入したときのEXPは？

はじめてパーティーに加入したときにLvが2以上だったキャラクターは、「そのLvになるのに必要な量」のEXPを最初から獲得している。ただし、サラマンダーは、ジタン&ビビ&ガーネット&エーコの平均LvがブランクのLv(仲間離脱時)以下の場合のみ、ブランクが獲得していたEXPをそのまま引き継ぐ。



⬆加入時にLvが9だったときは、そのLvになるのに必要な1078のEXPをすでに獲得している。

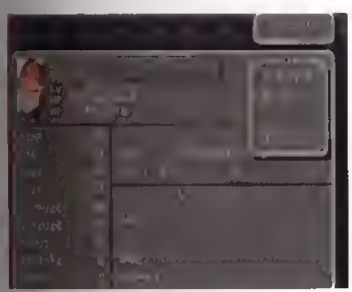
■はじめて仲間に加わったキャラクターのLvの決定法則

キャラクター名	はじめて仲間に加わったときのLv
ジタン	Lv1
ビビ	Lv1
ガーネット	Lv1
スタイナー	Lv1
フライヤ	ジタン&ビビの平均Lv(狩猟祭で初加入した場合はジタンと同じLv)
クイナ	ジタン&ビビ&フライヤ(DISC 2で初加入した場合はジタン&ビビ&ガーネット)の平均Lv
エーコ	ジタン&ビビ&ガーネット&クイナの平均Lv
サラマンダー	ジタン&ビビ&ガーネット&エーコの平均Lvと、ブランクが仲間から離脱したときのLvを比較し、高いほうのLv
シナ	Lv1
マーカス	Lv1。南ゲート(山頂の駅)で再加入するときは、ガーネット&スタイナーの平均Lv
ブランク	Lv1。魔の森で再加入するときは、ジタン&ビビ&スタイナーの平均Lv
ベアトリクス	フライヤと同じLv。アレクサンドリア(奪撃時)で再加入するときは、スタイナーのLvと、ベアトリクスが仲間から離脱したときのLvを比較し、高いほうのLv

バトル解説7 成長

能力値が成長する法則

すべての能力値はレベルアップ時に成長するが、その成長量はプレイのしかたによって変化する。成長の法則を知り、キャラクターを効率よく育てよう。



⬅レベルは99でストップする。それまでのあいだに、各種能力値を可能なかぎり上げていこう。

●最大HP、最大MP

レベルアップのたびに下記の計算式で値が決まる。Lvと能力値が同じなら、どのキャラクターでも最大HPや最大MPは同じになるわけだ。

最大HPの算出式

力×そのLvでのベース値(→P.62)
※小数点以下切り捨て。力には、装備による上昇量を含まない

最大MPの算出式

魔力×そのLvでのベース値(→P.62)
※小数点以下切り捨て。魔力には、装備による上昇量を含まない

■最大HP＆最大MPのベース値

Lv	ベース値	
	最大HP	最大MP
1	5.00	2.00
2	6.28	2.06
3	7.64	2.12
4	9.08	2.19
5	10.60	2.26
6	12.20	2.34
7	13.88	2.42
8	15.64	2.50
9	17.48	2.59
10	19.40	2.68
11	21.24	2.77
12	23.00	2.85
13	24.68	2.93
14	26.28	3.01
15	27.80	3.08
16	29.24	3.15
17	30.60	3.21
18	31.88	3.27
19	33.24	3.33
20	34.68	3.40
21	36.20	3.47
22	37.80	3.55
23	39.48	3.63
24	41.24	3.71
25	43.08	3.80
26	45.00	3.89
27	47.00	3.99
28	49.08	4.09
29	51.24	4.19
30	53.48	4.30
31	55.80	4.41
32	58.20	4.53
33	60.68	4.65
34	63.24	4.77
35	65.64	4.89
36	67.88	5.00
37	69.96	5.10
38	71.88	5.19
39	73.64	5.27
40	75.24	5.35
41	76.68	5.42
42	77.96	5.48
43	79.16	5.54
44	80.28	5.59
45	81.32	5.64
46	82.28	5.68
47	83.18	5.72
48	83.96	5.76
49	84.68	5.79
50	85.32	5.82
51	85.88	5.84
52	86.34	5.86
53	86.68	5.87
54	86.88	5.88
55	87.06	5.89
56	87.22	5.90
57	87.36	5.91
58	87.48	5.92
59	87.58	5.93
60	87.66	5.94
61	87.72	5.95
62	87.76	5.96
63	87.78	5.97
64	87.80	5.98
65	87.82	5.99
66	87.84	6.00
67	87.86	6.01
68	87.88	6.02
69	87.90	6.03
70	87.92	6.04
71	87.94	6.05
72	87.96	6.06
73	87.98	6.07
74	88.00	6.08
75	88.02	6.09
76	88.04	6.10
77	88.06	6.11
78	88.08	6.12
79	88.10	6.13
80	88.12	6.14
81	88.14	6.15
82	88.16	6.16
83	88.18	6.17
84	88.20	6.18
85	88.22	6.19
86	88.24	6.20
87	88.26	6.21
88	88.28	6.22
89	88.30	6.23
90	88.32	6.24
91	88.34	6.25
92	88.36	6.26
93	88.38	6.27
94	88.40	6.28
95	88.42	6.29
96	88.44	6.30
97	88.46	6.31
98	88.48	6.32
99	90.48	6.42

●魔石力、素早さ、力、魔力、気力

右記のとおり、初期値（Lv1での能力値）にふたつの数値を加えて算出される。式内にある「成長ボーナス」とは、能力値ごとにカウントされている数値で（画面上で確認することはできない）、これが32蓄積されるごとに、能力値が1余分に成長するのだ。成長ボーナスはレベルアップするたびに右表の量ずつ蓄積されていくが、装備品によって能力値が上昇していると、そのぶん蓄積量は大きくなる。そこで、レベルアップが近いキャラクターには、育てたい能力値が上昇するアイテムを装備させておこう。こうすることで、ある程度希望どおりに能力値を成長させていくことができるわけだ。

なお、能力値の初期値は、各キャラクターごとに設定されている（→P.9～25）。

魔石力、素早さ、力、魔力、気力の算出式

初期値＋（成長ボーナス÷32）＋そのLvでのLv修正値
※小数点以下切り捨て

■レベルアップ時に蓄積される成長ボーナスの量

能力値	レベルアップ時に蓄積される成長ボーナス
魔石力	5
素早さ	装備品による素早さの上昇分
力	3+装備品による力の上昇分
魔力	3+装備品による魔力の上昇分
気力	1+装備品による気力の上昇分



■魔石力、素早さ、力、魔力、気力のLv修正値

Lv	Lv修正値
魔石力	
1~2	0
3~4	1
5~7	2
8~9	3
10~12	4
13~14	5
15~17	6
18~19	7
20~22	8
23~24	9
25~27	10
28~29	11
30~32	12
33~34	13
35~37	14
38~39	15
40~42	16
43~44	17
45~47	18
48~49	19
50~52	20
53~54	21
55~57	22
58~59	23
60~62	24
63~64	25
65~67	26
68~69	27
70~72	28
73~74	29
75~77	30
78~79	31
80~82	32
83~84	33
85~87	34
88~89	35
90~92	36
93~94	37
95~97	38
98~99	39
素早さ	
1~9	0
10~19	1
20~29	2
30~39	3
40~49	4
50~59	5
60~69	6
70~79	7
80~89	8
90~99	9

Lv	Lv修正値
力、魔力	
1~3	0
4~6	1
7~9	2
10~13	3
14~16	4
17~19	5
20~23	6
24~26	7
27~29	8
30~33	9
34~36	10
37~39	11
40~43	12
44~46	13
47~49	14
50~53	15
54~56	16
57~59	17
60~63	18
64~66	19
67~69	20
70~73	21
74~76	22
77~79	23
80~83	24
84~86	25
87~89	26
90~93	27
94~96	28
97~99	29
気力	
1~6	0
7~13	1
14~19	2
20~26	3
27~33	4
34~39	5
40~46	6
47~53	7
54~59	8
60~66	9
67~73	10
74~79	11
80~86	12
87~93	13
94~99	14

マーカスの成長ボーナスはエーコに引き継がれる

はじめて仲間に加わったキャラクターの成長ボーナスは、すべてゼロになっている。ただし、エーコのみは例外で、マーカスの獲得していた成長ボーナスが、そのままエーコに引き継がれるのだ。そのため、右表のアイテムを利用してマーカスの成長ボーナスをかせいでおけば、エーコの能力値を底上げできる。なお、このテクニックを実行するときは、ガーネットを戦闘不能状態にしてレベルアップを防止しておかないと、エーコの初加入時のLvが高くなり、そのぶんエーコがレベルアップする機会(=エーコ自身が成長ボーナスを得る機会)が減ってしまう。

■成長ボーナスをかせぐために、マーカスに装備させておくといいアイテム

カテゴリー	アイテム	能力値の上昇量
武器	(どれでもいい)	—
頭用防具	バンダナ	素早さ+1、気力+1
	とんがり帽子	力+1
腕用防具	ボーンリスト	力+1
	皮のリスト	気力+1
	ミスリルの腕輪	気力+1
身体用防具	ブロンズの胸当て	気力+1
	チェインプレイト	力+1
アクセサリ	魔術師のくつ	魔力+2
	パワーヘルト	力+3
	ガラスのバックル	力+1、魔力+1、気力+2
	金のチョーカー	魔力+2

知識

マーカスの育成を自動で行なう方法

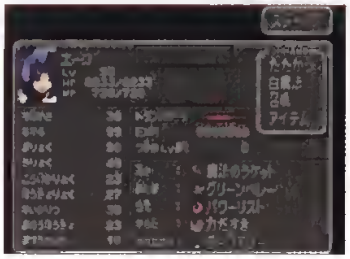
マーカスの成長ボーナスをかせぐ(=大幅にレベルアップさせる)には、かなりの時間を要する。そこで、連射機能つきのコントローラを用意して、カルガン・ルーのMAP 15-4 乗降口(右写真の場所)で方向キーを←に入れたまま○ボタンを連射させておこう。こうしておけば、ダメージを受けて全滅しないかぎり、自動的にバトルをくり返してマーカスをレベルアップさせることができるのだ。なお、このときには、HPの回復手段として、マーカスにブラッドソードを装備させておきたい。



←この場所へ行き、方向キーを←に入れておくだけで、自動的にモンスターとエンカウントすることができるのだ。

7-3 能力値の上限

それぞれの能力値には下表のような上限がある。装備やアビリティを利用した場合でも、能力値がこれらの数値を超えることはない。



←エーコは、マーカスが得ていた成長ボーナスを引き継ぐ(→P.63)ため、能力値を高めにすることが可能。

■各能力値の上限

能力値	上限	能力値	上限
HP	9999	魔石力、力、魔力	99
MP	999	素早さ、気力	50

豆知識

能力値を上限まで育てる方法

キャラクターの能力値を上限まで育てるのは難しい。唯一の例外は気力で、上限が50と低く、成長ボーナスも得やすいので、それほど苦労せずに達成できるだろう。

素早さ、力、魔力については、理論的には上限まで成長させることが可能だが、キャラクターが限定されるうえ、大変な手間がかかる。最大HPも含めて、特定の能力値を上限まで育てる手順を以下にまとめたので、時間と根気があるなら挑戦してみてほしい。

ちなみに、最大MPは「Lvと魔力を99にしてサポートアビリティの「MP10%アップ」と「MP20%アップ」を装備する」ことで837まで、魔石力は「マーカスをLv99にしたあとで、エーコをLv1で仲間にしてLv99まで育てる」ことで81まで成長させることができる。

ジタンの素早さを50にする手順

❶装備品によって素早さを7増やした状態で、Lv16以下のジタンをLv99まで育てる(装備の例:オリハルコン、シーフの帽子、盗賊のこて、忍びの衣、エルメスのくつ)

エーコの力を99にする手順

❶マーカスが力の成長ボーナスを746以上獲得する
❷エーコをLv1で仲間にする(マーカスが獲得した成長ボーナスしだいでは、Lv1より高くても可)
❸装備品によって力を8増やした状態で、エーコをLv99まで育てる(装備の例:グリーンベレー、パワーリスト、力だすき、ダークマター)

サラマンダーの最大HPを9999にする手順

❶サラマンダーをLv3以下で仲間にする
❷装備品によって力を8増やした状態で、サラマンダーをLv99まで育てる(装備の例:グリーンベレー、パワーリスト、力だすき、ダークマター)
❸サラマンダーにサポートアビリティ「HP10%アップ」「HP20%アップ」を装備させる

エーコの魔力を99にする手順

❶マーカスが魔力の成長ボーナスを294以上獲得する
❷エーコをLv1で仲間にする(マーカスが獲得した成長ボーナスしだいでは、Lv1より高くても可)
❸装備品によって魔力を10増やした状態で、エーコをLv99まで育てる(装備の例:魔法のラケット、司祭の帽子、魔法の腕輪、ミネルバビスチェ、リボン)

バトル解説8 ダメージ

8-1 物理攻撃と魔法攻撃のちがい

攻撃のなかには、「物理攻撃」または「魔法攻撃」に分類されるものがある。物理攻撃は、攻撃対象の物理防御力や物理回避率が、ダメージ量や命中率に影響を与える攻撃。一方、対象の魔法防御力や魔法回避率が、ダメージ量や命中率に影響を与える攻撃は、魔法攻撃となる。

物理攻撃と魔法攻撃のおおまかな特徴を、右ページ上部の表にまとめてみた。ただし、「ダメージ量や命中率に影響を与える能力値」以外には例外も存在するので注意してほしい。



■物理攻撃と魔法攻撃のおもな特徴

	物理攻撃	魔法攻撃
ダメージ量や命中率に影響を与える能力値	対象の物理防御力や物理回避率	対象の魔法防御力や魔法回避率
実行者がミニマム状態のときの影響	ダメージ量が通常時より激減	ダメージ量が通常時より半減
対象がミニマム状態のときの影響	ダメージ量が通常時の1.5倍	影響なし
対象がシェル、プロテス状態のときの影響	対象がプロテス状態だとダメージ量が半減	対象がシェル状態だとダメージ量もしくは命中率が半減
対象に発生しているステータス異常との関連	睡眠状態を解除したり、フリーズ状態の対象を戦闘不能状態にできる攻撃が多い	バニシュ状態を解除できる攻撃が多い

与えるダメージ量を増やすには？

敵に大ダメージを与えたければ、攻撃の威力に影響する能力値(おもに力や魔力)を上げることが基本となる。また、下表のような状況を作り出せば、与えるダメージ量をさらに増やすことも可能だ。ただし、モンスターの攻撃で受けるダメージも、同様の条件で増えてしまうので気をつけたい。なお、これらの方法でダメージ量を増やしても、1回の攻撃でHPやMPが増減する量は9999が上限となっている(それ以上は切り捨てられる)。

■ダメージ量が増える状況と該当する攻撃

状況	ダメージ倍率	該当する攻撃の種類					
		『たたかう』	『なげる』 異技 剣技『ストックブレイク』 剣技『ショック』 竜技『竜剣』 異義『雑魚ちらし』 絶技『雑魚ちらし』	『ヤリ』	黒黒法 白黒法 青魔法 召喚 幻獣 魔法剣 剣技『暗黒剣』 剣技『雷鳴剣』	モンスターの物理攻撃(例外あり)	モンスターの魔法攻撃(例外あり)
攻撃側が、対象の種族に有効なサポートアビリティを装備していた	1.5倍	○	×(※1)	×	×	—	—
攻撃側がサポートアビリティ「MP消費攻撃」を装備していた	1.5倍	○	×	×	×	—	—
攻撃側がトランス中かバーサク状態 またはその両方)だった	1.5倍	○(※2)	○	×	×	○	×
背後攻撃を行なった	1.5倍	○	×	×	×	○	×
対象が睡眠かミニマム状態(またはその両方)だった	1.5倍	○	○	○	×	○	×
攻撃側が、攻撃が持つ属性を強化する能力を持っていた	1.5倍	○	—	—	○	—	○
攻撃が持つ属性と対象の弱点が一致した	1.5倍	○	—	—	○	○	○
クリティカルヒットが発生した	2.0倍	○	—	—	—	○	—

上記の「状況」は、ダメージが増えるかどうかの判定が行なわれる順に並べてある
1 コマンド『なげる』は飛行タイプのモンスターに攻撃した場合、ダメージ倍率が1.5倍になる
2 スタイナーのみ、トランス中のダメージ倍率は3.0倍(ブラッドソード装備時は1.5倍)

8-3 背後攻撃によるダメージ増加

「背後攻撃」とは、背を向けた相手に行なう攻撃のことで、命中すれば通常よりもダメージ量が増す（自分や味方に攻撃したときも背後攻撃と見なされる）。モンスターがこちらに背を向けるのは、先制攻撃が発生したときと、秘技『あれはなんだ』を使用したとき。逆にこちらがモンスターに背を向けるのは、バックアタックが発生したときと、L1+R1ボタンで逃走しようとしているあいだとなる。なお、逃走以外で相手に背を向けた場合は、そのキャラクターが何らかの攻撃でダメージを受けるか、何らかの行動を起こす（L1+R1ボタンによる逃走はのぞく）ことで、もとの状態にもどる。



←バックアタック発生時は、味方全員が敵に背を向けるため、大ダメージを受ける可能性が高くなるのだ。

豆知識

「あれはなんだ」は敵の行動直後に使おう

秘技「あれはなんだ」のヘルプには「先制攻撃の状態にします」と書かれているが、実際の効果は、敵の向きを変えたり、隊形をバトル開始時の状態にもどすだけ。本来の先制攻撃のように、味方や敵のATBゲージ量を変える効果はない。そのため、「あれはなんだ」を使っても、直後に敵のATBゲージが満タンになり、背を向けていた敵がすぐに向き直ってしまうという事態も起こりうるのだ。よって、「あれはなんだ」は、敵が行動した（カウンターをのぞく）直後に実行しよう。

8-4 クリティカルヒットによるダメージ増加

『たたかう』やモンスターの特定の攻撃は、「攻撃側の気力÷4（%）」の確率でクリティカルヒットすることがある。そのときは、目印として「Critical」の文字が表示され、与えるダメージ量が通常の2倍になるのだ。



←気力が高ければ、クリティカルヒットの発生確率が上がり、「たたかう」で大ダメージが期待できる。

豆知識

ダメージ倍率は重複可能

ダメージが増加する状況（→P.65）が重なると、そのぶんダメージ倍率が上がる。たとえば、サポートアビリティ「バードキラー」と「MP消費攻撃」を装備して、飛行モンスターに「たたかう」で攻撃すれば、与えるダメージ量は1.5×1.5＝2.25倍となるのだ。さらに突きつめれば、右記のようにダメージ倍率を大幅に上げることも可能。



↑ダメージが増加する状況を活用すれば、能力値が初期状態のままでも、9999のダメージを与えることができる。

ダメージ倍率を大幅に上げる方法

下記のアイテムやサポートアビリティを装備したスタイナーが、背を向けている睡眠状態の敵に対して、トランス中に「たたかう」を行なってクリティカルヒットを発生させる

- 敵が弱点とする属性を持った武器
- 武器の攻撃属性を強化するアイテム
- 敵の種族に有効なサポートアビリティ
- サポートアビリティ「MP消費攻撃」

■ダメージ倍率

1.5（敵の種族に有効なサポートアビリティを装備）
×1.5（サポートアビリティ「MP消費攻撃」を装備）
×3.0（スタイナーがトランス中に「たたかう」で攻撃）
×1.5（背後攻撃）
×1.5（敵が睡眠状態）
×1.5（攻撃が持つ属性を強化するアイテムを装備）
×1.5（弱点とする属性で攻撃）
×2.0（クリティカルヒットが発生）
＝68.34375倍

※計算が行なわれるごとに小数点以下の数値が切り捨てられるため、実際のダメージ量は上記の倍率より少なくなる



ダメージ量が減る状況

下表のように、状況によっては与えるダメージ量が減ることもある。モンスターの攻撃によるダメージを減らすうえで役立てよう。



←後列にいるプロテス状態のキャラクターが敵の物理攻撃を受けると、そのダメージ量は25%に軽減される。

■ダメージ量が減る状況と該当する攻撃

状況	ダメージ倍率	該当する攻撃の種類					
		「たたかう」	「ヤリ」 「なげる」 異技 剣技「ストックブレイク」 剣技「ショック」 竜技「竜剣」 奥義「雑魚ちらし」 絶技「雑魚ちらし」	剣技「クライムハザード」 竜技「秘撃狂咲」	黒魔法 白魔法 青魔法 召喚 幻獣	モンスターの物理攻撃（例外あり）	モンスターの魔法攻撃（例外あり）
対象がシェル状態だった	0.5倍	×	×	○	○	×	○
対象がプロテス状態か「ぼうぎょ」実行中（またはその両方）だった	0.5倍	○	○	×	×	○	×
攻撃を全体化させた	0.5倍	—	—	—	○	—	×
攻撃側がミニマム状態だった	0.5倍	○（※1）	○（※1）	○	○	○（※1）	○
前列から（または後列に）攻撃した	0.5倍	○（※2）	×	×	×	○	×
対象に、攻撃が持つ属性を半減する能力があった	0.5倍	○	—	—	○	○	○

上記の「状況」は、ダメージが減るかどうかの判定が行なわれる順に並べてある
1　ダメージ倍率は0.5倍よりも大幅に下がる
2　ラケット装備時やサポートアビリティ「忍者の教え」装備時は、ダメージ倍率は1倍

豆知識　対象の防御力が高いとダメージ量がゼロになる攻撃もある

通常の攻撃は、対象の防御力が高くても、わずかながらダメージを与えることができる。しかし、黒魔法「ドレイン」「アスピル」と竜技「竜剣」は例外で、攻撃側の能力値がどれだけ高くても、アビリティのパワー以上の防御力を持つ相手には、HPやMPを減らす量がゼロになってしまうのだ。

全体化させると威力や命中率が半減

白魔法と黒魔法のなかには、対象を選ぶときに[L1]か[R1]ボタンを押すことで、対象を単体か全体に変える「全体化」が可能なものがある（もう1回ボタンを押すと単体にもどる）。

ただし、全体化にはデメリットが存在する。ダメージを与えたり、HPを回復させる魔法に関しては、ダメージ量や回復量が通常時の半分に減ってしまうのだ。また、『サイレス』『ポイズン』などステータス異常を発生させるだけの魔法に加えて、黒魔法『グラビデ』は、命中率が通常時の半分に落ちてしまう。対象が1体しかいないときに全体化したときも、これらの現象が起きるので気をつけよう。



←『グラビデ』は全体化させることが可能だが、そうした場合、50%以上の確率でミスになってしまう。

8-7 防御力に影響されない攻撃

以下のように、与えるダメージ量が相手の防御力に影響されずに(防御力を無視して)、特別な計算方法で決まるような攻撃も存在する。とくに、固定ダメージを与える攻撃のなかには、条件がそろえば確実に9999のダメージを与えられるものがあるので、なにかと重宝するはずだ。



←自分の能力値が低いときも、固定ダメージを与える攻撃を活用すれば、戦力不足をおぎなうことができる。

防御力無視の能力を持つ攻撃

●固定ダメージを与える攻撃
9999や1000など毎回決まった量のダメージを与えたり、秘技『盗賊のあかし』(ジタンの素早さ×盗みに成功した回数÷2)のように独自の計算式でダメージ量が決定される攻撃。秘技『リーチセブン』や青魔法『リミットグローヴ』のように、使用者の残りHPに応じて、与えるダメージ量が決まるという攻撃も存在する。

●割合ダメージを与える攻撃
「対象の最大HP(もしくは残りHP)の○%」という形でダメージ量が決定される攻撃。最大HP(残りHP)が高いときほど与えるダメージ量も大きくなる。ただし、通常の攻撃にくらべると、攻撃がミスになる可能性は高め。

●特定の魔法
黒魔法『コメット』と『メテオ』、青魔法『ツイスター』が該当。ダメージ量のバラつきは大きいが、対象の防御力が無視される。

●残りHPを1ケタにする攻撃
対象の残りHPを1~9のいずれかにする攻撃。残りHPがゼロになることはなく、また、残りHPが1~8の対象に攻撃した場合はHPを回復させてしまう可能性もある。

●残りHPを1にする攻撃
残りHPを強制的に1にする攻撃。「残りHPを1ケタにする攻撃」の強化版と言えるが、該当する攻撃の大半は、一定確率でミスになるという欠点を持つ。

●差額のダメージを与える攻撃
最大HPと残りHPの差がそのままダメージ量になる攻撃。剣技『サガク剣』や青魔法『パンプキンヘッド』など、基本的には実行者のHPをもとにダメージ量が決まるが、竜技『ドラゴンブレス』だけは対象のHPが基準となる。

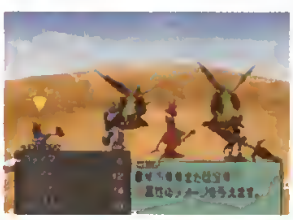


↑『サガク剣』は、スタイナーの残りHPを減らした状態で使うと、そのぶん大きなダメージを与えることが可能。

バトル解説9 属性

9-1 攻撃の属性

攻撃のなかには、火や冷などの属性を持つものがある。一方、装備品やモンスターには「属性に対する相性」というものが設定されており、属性を持つ攻撃によるダメージ量に大きな影響をおよぼす。ちなみに、属性がない場合は「無属性」と言う。



←各アビリティの属性は、コマンドを選ぶときにヘルプで確認できる。これを参考に攻撃を使いわけよう。

■属性の種類と特徴

属性	おもな特徴
火	アンデッドモンスターなどに有効
冷	ドラゴン族モンスターなどに有効
雷	水辺にいるモンスターなどに有効
土	飛行モンスターには無効化されてしまう
水	地中に棲むモンスターには効果が薄い
風	飛行モンスターに有効
聖	アンデッドおよび魔族モンスターに有効
闇	弱点とするモンスターはごくわずか



属性に対する相性

属性との相性には、半減、無効、吸収、弱点の4種類があり、該当する属性を持つ攻撃で受けるダメージ量を変化させる。このなかでも特殊なのが吸収で、ダメージを受けないうえに、受けるはずのダメージ量ぶん（物理防御力や魔法防御力をゼロとして計算）HPが回復するのだ。

■属性との相性が攻撃に与える影響

相性	該当する属性を持つ攻撃に与える影響
半減	受けるダメージを半分に減らす
無効	攻撃を打ち消す（「Guard」と表示される）
吸収	受けるはずのダメージ量ぶんHPを回復させる
弱点	受けるダメージが1.5倍に増える

知識

相性が重複したときの効果

同じ種類の相性は、効果が重複しない。たとえば、装備品によって同じ属性の半減能力を複数得ても、受けるダメージ量は半分になるだけで、それより小さくはならない。一方、異なる相性の重複は可能なので、たとえば半減+弱点の組み合わせなら、ダメージ量は0.5×1.5＝0.75倍になる。なお、無効能力は攻撃そのものを無効化するため、無効+吸収のときに吸収の効果は発揮されない。無効+半減、無効+弱点の場合も同様だ。

モンスターの弱点は「呪い」で追加できる

奥義（絶技）の「呪い」を使うと、対象となったモンスターは、ランダムで選ばれた属性との相性が弱点に変わる（もともと半減、無効、吸収の能力を持っていても、それが打ち消されて弱点になる）。また、「呪い」を何度も使えば、弱点の属性を増やすことも可能だ。ただし、「土属性の攻撃は飛行モンスターには無効」という法則だけは変えられない。

吸収より無効のほうが役立つ状況

ダメージを受けずにすむ無効能力と、ダメージなし&HP回復の吸収能力では、明らかに吸収のほうが便利に思える。しかし、受けた攻撃に追加効果がある場合、無効なら追加効果も無効化するのに対して、吸収では通常どおりの確率で追加効果が発生してしまうのだ。敵が使ってくる攻撃によっては、吸収よりも無効のほうが役立つ場合もあることを覚えておこう。



←闇属性との相性が吸収のときに、霧の魔獣の「霧」を受けると、HPは回復しても睡眠状態になってしまう。

武器によって属性が変化する攻撃

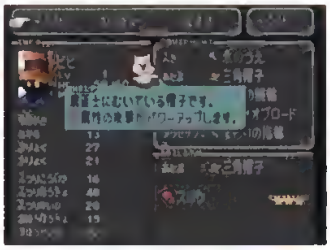
攻撃属性を持っている武器を装備すると、『たたかう』で行なう攻撃に武器の属性を持たせることが可能。また、剣技『ストックブレイク』『ショック』や奥義（絶技）『雑魚ちらし』も、同じ方法で属性を持つようになる。



←聖の攻撃属性を持つホーリーランスを装備していれば、『たたかう』による攻撃が聖属性を持つことになる。

攻撃の属性を強化できる

アイテムのなかには、属性強化の能力を持つものがある（ヘルプでは「○属性の攻撃がパワーアップします」と表示される）。そのアイテムを装備していれば、該当する属性を持つ攻撃で与えるダメージ量が、すべて1.5倍になるのだ。なお、同じ属性を強化させるアイテムを複数装備しても、さらにダメージ量を増やすことはできない。



←さまざまな属性の攻撃を使いわけられるビビには、攻撃属性の強化が可能なアイテムを装備させておくといい。

バトル解説10 ステータス異常

10-1 有利なステータス異常と不利なステータス異常

ステータス異常とは、キャラクターやモンスターに起きる、状態の変化のこと。発生した側にとって有利なものか不利なものかで、大きくふたつに分類することができる。

豆知識

有利と不利は紙一重

有利なステータス異常は味方に発生させ、不利なステータス異常は敵に発生させるのが基本。しかし、ステータス異常の種類によっては例外もある。たとえば、魔法で自分の回復や補助を行なうモンスターをリフレク状態にすれば、魔法が反射されることで回復や補助を阻止できるうえに、その効果をいずれかの味方に与えることができる(→P.79)。また、バーサク状態は、「たたかう」を主戦力としている味方に発生させて、与えるダメージ量を増加させるという利用方法もあるのだ。

■不利なステータス異常リスト

	効果	見かけの変化	解除	解除のしやすさ			一般的な解除方法
混乱	●コマンド入力ができなくなり、敵・味方のいずれかに「たたかう」(モンスターの場合は特定の攻撃)をくり返す ●攻撃の命中率が半分になる ●物理回避率がゼロになる	身体が横回転をつづける	混乱回避の術	○	△	○	●白魔法「エスナ」 ●物理攻撃を受ける
バーサク	●コマンド入力ができなくなり、敵に「たたかう」(モンスターの場合は特定の攻撃)をくり返す ●攻撃で与えるダメージ量が通常の1.5倍になる	身体が赤みを帯び、頭上に湯気が出現	なし	○	○	○	●ギサールの野菜
ストップ	●行動不能になる ●物理回避率がゼロになる ●ATBゲージが増えなくなる ●トランスゲージが増えなくなる ●ステータス異常に関する時間経過が止まる	動作が停止し、ATBゲージが灰色になる	止まらずの術	—	○	○	●白魔法「デスペル」 ●万能果
毒	●一定時間ごとに、残りHPが「最大HP÷16」ずつ減少する ※気力が高いときほどHP減少ペースは遅くなる(気力が30だとリジェネ状態によるHP回復ペースと同じになる)	頭上にアワが吹き出て、肩を落とす	毒味の術	○	○	○	●白魔法「エスナ」 ●白魔法「ポイゾナ」 ●万能果 ●毒消し ●時間経過 ●猛毒状態になる
睡眠	●行動不能になる ●物理攻撃で受けるダメージ量が1.5倍になる(ミニマム状態の効果とは重複しない) ●物理回避率がゼロになる	頭上に「Z」マークが出現し、肩を落とす	眠らずの術	○	○	○	●白魔法「エスナ」 ●時間経過 ●物理攻撃を受ける
スロウ	●ATBゲージの増加速度が2/3になる ●ステータス異常に関する時間の経過速度が2/3になる	頭上に灰色の下向き三角マークが表示され、ATBゲージが灰色になる	いつでもヘイスト	○	○	○	●白魔法「デスペル」 ●時間経過 ●ヘイスト状態になる
ヒート	●何らかの行動(カウンターによる行動を含む)をとろうとした瞬間に戦闘不能状態になる ●サポートアビリティ「かばう」「女の子をかばう」の効果が発動しなくなる	身体から熱を発する	熱せず冷ませず	○	○	△	●白魔法「エスナ」 ●時間経過 ●冷属性や水属性の攻撃を受ける(無効化したときは不可) ●フリーズ状態になる
フリーズ	●行動不能になる ●物理攻撃を受けると戦闘不能状態になる ●物理回避率がゼロになる ●バニシュ効果を無効化する	全身が氷づけになる	熱せず冷ませず	○	○	△	●白魔法「エスナ」 ●時間経過 ●火属性の魔法攻撃を受ける(無効化したときは不可) ●ヒート状態になる
ミニマム	●魔法剣が使用不能になる ●ほとんどの物理攻撃で与えるダメージ量が激減する ●ほとんどの魔法攻撃で与えるダメージ量が通常の半分になる ●「ケアル」「ケアルラ」「ケアルガ」で回復させるHPの量が通常の半分になる ●物理攻撃で受けるダメージ量が1.5倍になる(睡眠状態の効果とは重複しない)	身体が小さくなる	なし	○	×	△	●白魔法「エスナ」 ●万能果 ●ミニマム効果を持つ攻撃を受ける



名称	効果	見た目の変化	解除法	魔法	物理	特殊	その他の解除方法
死の宣告	●頭上に数字が表示されて10からカウントダウンしていき、ゼロになると戦闘不能状態になる	頭上に数字が出現（色はつねに白）	なし	○	○	○	なし
徐々に石化	●頭上に数字が表示されて10からカウントダウンしていき、ゼロになると石化状態になる	頭上に数字が出現（数字が減るごとに色が黒くなる）	固まらずの術	○	○	○	●白魔法「エスナ」 ●白魔法「ストナ」 ●万能薬 ●金の針
石化	●行動不能になる ●受けるダメージ量やHP回復量がすべてゼロになる ●受けた追加効果をすべて無効化する ●発生していたステータス異常が一時的に効果を失う ●ATBゲージが増えなくなる ●EXPやAPを得られなくなる ●メニュー画面でHPやMPを回復できなくなる	身体が石のようになり、動作が停止する	固まらずの術	—	—	×	●白魔法「ストナ」 ●金の針
猛毒	●行動不能になる ●一定時間ごとに、残りHPが「最大HP÷16」ずつ減少する ●一定時間ごとに、残りMPが「最大MP÷16」ずつ減少する ※気力が高いときほど減少ペースは遅くなる（気力が20だとリジェネ状態の回復ペースと同じになる） ●トランスゲージが増えなくなる ●物理回避率がゼロになる ●毒効果を無効化する	頭上にアワが吹き出て、肩を落とし、動作が停止する	毒味の術	—	○	×	●白魔法「ポイゾナ」 ●万能薬 ●毒消し
ウイルス	●物理回避率がゼロになる ●EXPやAPを得られなくなる	とくになし	なし	×	×	×	●ワクチン
沈黙	●白魔法、黒魔法、青魔法、召喚　幻獣が使用不能になる	頭上に「…」の吹き出しが出現	沈黙回避の術	○	○	×	●白魔法「エスナ」 ●万能薬 ●やまびこ草
暗闇	●物理攻撃の命中率が半分になる ●物理回避率がゼロになる	頭部が黒煙で覆われる	暗闇回避の術	○	○	×	●白魔法「エスナ」 ●万能薬 ●目薬
虚脱	●「たたかう」による攻撃や、対象が単体であるモンスターの物理攻撃を受けたとき、はかのパーティーメンバーの残りHPが「受けたダメージ÷2」減少する	頭上に「困り顔」の吹き出しが出現	なし	○	○	×	●迷惑チン
ゾンビ	●バトル中において、HP回復、MP回復、HP吸収、MP吸収の効果が逆になる ※テントや宝石の使用、属性の吸収、秘技「ライフデジョン」、奥義（絶技）「チャクラ」の効果は逆転しない ●フェニックスの尾やフェニックスの羽の効果を受けると、残りHPが0〜9になる ●白魔法「レイズ」「アレイズ」、召喚「フェニックス（転生の炎）」を受けると、残りHPがゼロになる ●エリクサーの効果を受けると、残りHPと残りMPがゼロになる ●戦闘不能状態を解除できない ※リレイズ状態の効果には影響しない ●徐々に石化や石化効果を無効化する ●黒魔法「デス」を受けると、残りHPが全回復する ●トランスゲージがゼロになる ●トランスゲージが増えなくなる ●EXPやAPを得られなくなる ●メニュー画面でHPやMPを回復できなくなる	身体が茶色になり、■+■ボタンを押しても逃走ポーズをとらない	なし	—	×	×	●おふだ
瀕死	●剣技「突撃」の効果で攻撃を行なえるようになる ●サポートアビリティ「瀕死HP回復」が発動するようになる ●サポートアビリティ「かばう」の発動対象になる	HPの表示が黄色になり、肩を落とす（モンスターの場合は変化なし）	なし	×	○	×	●HPを回復させる
戦闘不能	●行動不能になる ●ATBゲージがゼロになる ●ATBゲージが増えなくなる ●行動の対象に選ぶことができなくなる（例外あり） ●攻撃や回復をすべて無効化する ●ステータス異常が発生しなくなる ●EXPやAPを得られなくなる ●メニュー画面でHPやMPが回復できなくなる	HPの表示が赤色になり、横たわる（モンスターの場合は倒れて消える）	なし	—	—	×	●白魔法「レイズ」 ●白魔法「アレイズ」 ●召喚「フェニックス（転生の炎）」 ●奥義（絶技）「蘇生」 ●フェニックスの尾 ●フェニックスの羽 ●リレイズ状態の効果発動

■状態は残りHPか最大HPの1／6以下になると発生し、戦闘不能状態は残りHPがゼロになると発生
■理攻撃のなかには、毒中の解説に該当しない攻撃もある
■走の成否に影響するステータス異常はP.55を参照
■マト「魔法剣」の使用条件に影響するステータス異常はP.51を参照
■■トアビリティ「モグのおまもり」装備時のエーコは、バトル終了時に戦闘不能状態以外のステータス異常がすべて解除される
■■量で休憩すれば、ウイルス状態以外のステータス異常がすべて解除される
■■ーム「チョコボのほっと一息（→P.336）」の特典を利用すれば、ステータス異常がすべて解除される

■有利なステータス異常リスト

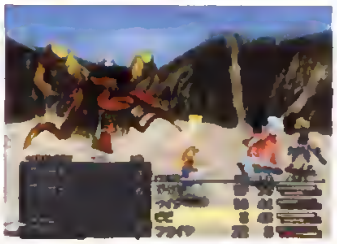
名前	効果	見た目の変化					その他の解説
リレイズ	●戦闘不能状態が自動的に解除されて、HPが1になる	とくになし	なし	×	×	○	●白魔法「デスペル」●効果が発動する
リジェネ	●一定時間ごとに、残りHPが「最大HP÷16」ずつ回復する ※気力が高いときほどHP回復ペースは早くなる(気力が30だと毒状態によるHP減少ペースと同じになる)	とくになし	なし	×	○	○	●白魔法「デスペル」●時間経過
ヘイスト	●ATBゲージの増加速度が1.5倍になる ●ステータス異常に関する時間の経過速度が1.5倍になる	頭上に緑の上向き三角マークが表示され、ATBゲージが黄色になる	なし	×	○	○	●白魔法「デスペル」●時間経過 ●スロウ状態になる
レビテト	●土属性の攻撃を無効化する	身体が浮き上がる	なし	×	○	○	●白魔法「デスペル」●時間経過
シェル	●魔法攻撃で受けるダメージ量が半分になる ●割合ダメージを与えたり、ステータス異常を発生させるだけの魔法攻撃を受けるときの命中率が半分になる	身体が青く光る	なし	×	○	○	●白魔法「デスペル」●時間経過
プロテス	●物理攻撃で受けるダメージ量が半分になる(コマンド「ぼうぎょ」の効果とは重複しない)	身体が黄色く光る	なし	×	○	○	●白魔法「デスペル」●時間経過
バニシュ	●攻撃対象が単体の物理攻撃を無効化する ●物理攻撃を行なうとき、対象の物理回避率をゼロにする	姿が消える(武器は見える)	なし	×	○	○	●白魔法「デスペル」●時間経過 ●魔法攻撃を受ける
リフレク	●白魔法や黒魔法を、いずれかの敵に跳ね返す	身体の前方に赤い光がちらつく	なし	×	○	○	●白魔法「デスペル」●時間経過

※物理攻撃や魔法攻撃のなかには、表中の解説に該当しない攻撃もある

102 ステータス異常の効果時間

ステータス異常のなかには、時間の経過で解除されるものがあるが、その効果時間は、発生した側の気力の高さで決まる。気力が高ければ、有利なステータス異常の効果時間は長くなり、逆に不利なステータス異常の効果時間が短くなるのだ。なお、サポートアビリティで発生したステータス異常は、『おまじない』によるリレイズ状態以外は永久に効果がつづく。

また、ATBゲージの増加速度を変えるステータス異常が発生しているあいだは、それに応じて効果時間が変化する。スロウ状態なら通常時の2／3、ヘイスト状態なら1.5倍になり、ストプや石化状態だと時間の経過が一時的に停止してしまうのだ。



←敵にステータス異常を発生させたり、さらにスロウ状態にすることで、その効果時間を引き延ばせ

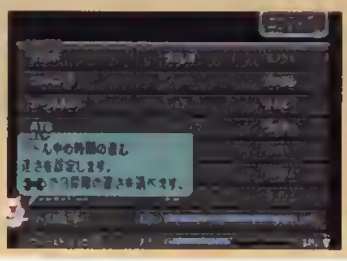
豆知識

重ねがけで効果時間が延長する

ステータス異常が発生しているときに同じステータス異常を発生させる効果を受けた場合、効果時間が一度リセットされ、最初から数え直しとなる。つねにステータス異常を発生させておきたいときは、時間切れになる前に重ねがけを行なえばいいわけだ。ただし、時間経過によって効果が解除されないステータス異常をはじめ、リジェネ状態やレビテト状態に関しては、重ねがけをしようとしても、かならずミスになってしまう。

バトルスピードの設定も重要

コンフィグ画面の「バトルスピード」では、バトルにおける時間経過のスピードが変更できる。ただし、キャラクターが行動するときの演出の長さは変わらないため、そのあいだにステータス異常の効果時間を終わらせたり、リジェネ状態でHPを大量に回復させたいときは、バトルスピードを最速にしておくといい。



←バトルスピードを速くすれば、行動時の演出中にリジェネ状態の効果でHPが回復する回数を増やすことができる。



特定のステータス異常は無効化可能

ステータス異常の発生は、特定のサポートアビリティを装備することで無効化できる。ただし、死の宣告やゾンビ状態など、無効化できるサポートアビリティがないステータス異常もある。

それらは攻撃がミスにならないかぎり、発生を防ぐことはできない。また、各モンスターには、どんなステータス異常を無効化するかが個別に設定されている。

ちなみに、ステータス異常が発生しなかったときに出る表示は2種類。攻撃自体がミスになる(命中しない)と「Miss」と表示され、攻撃は命中したもののステータス異常の発生を無効化されたときは「Guard」と表示される。ただし、敵のセーフティ(→P.158)によって無効化された場合は「Miss」としか表示されない。



←危険度の高いステータス異常に関しては、対応するサポートアビリティを装備して発生を防ぐようにしよう。

豆知識

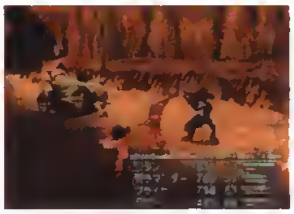
ステータス異常の発生確率

黒魔法「バイオ」をはじめ、ダメージを与えつつステータス異常を発生させるような攻撃は、その攻撃自体がミスになったときをのぞき、攻撃ごとに設定されているステータス異常の発生確率によって発生の成否が判定される(全体化させても変化しない)。

一方、ステータス異常を発生させるだけの攻撃は、対象に命中すれば、確実にステータス異常が発生するようになっている。その命中率は、実行者の魔力、実行者と対象とのLvの差、対象の魔法回避率に応じて変わるのが特徴。さらに、攻撃を全体化させたときや、対象がシェル状態のときは、命中率が半減してしまう。なお半減される前の命中率は100%より高くはならないため、全体化したあとの命中率は最高でも50%となる。

武器の追加効果はサポートアビリティで発生

追加効果の能力を持っている武器とサポートアビリティ「追加効果発動」を装備していれば、「たたかう」による攻撃が追加効果を持つようになる。ちなみに、「たたかう」で実際に追加効果が発動する確率は、武器ごとに個別の数値で設定されているのだ。



←グラディウスと「追加効果発動」を装備したジタンが「たたかう」で攻撃すれば、対象をスロウ状態にできる。

豆知識

「追加効果」と「秘められた力」のちがい

ジタンの武器のなかには、追加効果の力を秘めているものがある(ヘルプでは「○○の力を秘めています」と表示される)。これらの武器は、秘技「刀魂放気」を使用したときにのみ、対象にステータス異常を発生させることができる。逆に、「追加効果発動」で追加効果が発動する武器を装備して「刀魂放気」を使っても、ステータス異常を発生させることはできない。

バトルが終了するステータス異常

パーティー全員がストップ、猛毒、石化、戦闘不能状態のいずれかになると全滅になる。味方が全滅するとゲームオーバーだ。ちなみに、バトル終了時にストップ、猛毒、石化状態のいずれかだったモンスターは倒したことにならないため、EXPやギルを得ることができず、竜技「竜の紋章」のダメージ量を決める「ドラゴン族モンスターを倒した数」にもカウントされないので気をつけよう。



←味方全員が石化状態になると、ステータス異常を解除する手段がなくなるため、ゲームオーバーになってしまう。

10-5 一撃必殺効果とセーフティ

ダメージを与えることなく対象を戦闘不能状態にできる効果を「一撃必殺」と呼ぶ（右記の攻撃が該当）。こちら側は一撃必殺効果を無効化することができず、魔法回避率を上げるくらいしか対抗手段がないのに対して、モンスター側はセーフティ（→P.158）によって一撃必殺効果を無効化できるのだ。

一撃必殺効果を持つ攻撃

- 黒魔法「デス」
- 青魔法「死のルーレット」
- 召喚「オーディン」
- 幻獣「斬鉄剣」
- 剣技「いあいぬき」
- アベンジャーとサポートアビリティ「追加効果発動」を装備したサラマンダーの「たたかう」

豆知識

ゾンビ状態のキャラクターやアンデッドモンスターが「デス」を受けると？

黒魔法「デス」の対象がゾンビ状態だったりアンデッドモンスターだと、一撃必殺効果が逆転して残りHPを全回復させてしまう。ゾンビ状態となった味方の残りHPが少ないときは、「デス」で回復させるのも手だ。なお、「デス」以外の一撃必殺効果に関しては、ゾンビ状態やアンデッドモンスターでも無効化できないようになっている。



←味方をゾンビ状態にしたまま戦わせるなら、「デス」でHPの回復が行なえることを覚えておこう

バトル解説11 トランス

11-1 トランスしたときの変化

ATBゲージの下に表示されている「トランスゲージ」が満タンになると、そのキャラクターはトランスして、右記のような変化が起こる。トランスすると、ほとんどの不利なステータス異常が解除されるが、トランス中のキャラクターにこれらのステータス異常を防ぐ能力が備わるわけではないので要注意。

なお、シナ、マーカス、ブランク、ベアトリクスにはトランスゲージがない。また、すべてのキャラクターは魔の森でのプリゾンケージ（1回目）戦までトランスゲージが出現せず、さらにガーネットは、ブルーナルシスを入手してからヒルダガルデ3号を入手するまでのあいだはトランスゲージが消えてしまう。

トランス中の変化

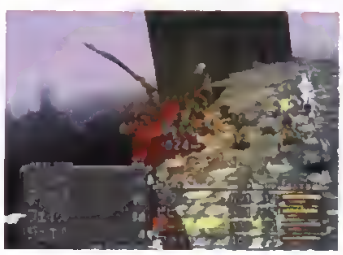
- 特定のコマンドが、トランス時専用コマンドに変化する
- 特定の攻撃（右ページ上部の表を参照）で与えるダメージ量が通常の1.5倍になる（ブラッドソード以外の武器を装備しているスタイナーの「たたかう」は3倍になる）
- ゾンビ効果を無効化する
- 身体が光り、外見も変わる

トランス時に解除されるステータス異常

- 混乱
- バーサク
- 毒
- 睡眠
- スロウ
- ヒート
- フリーズ
- ミニマム
- 死の宣告
- 徐々に石化
- 沈黙
- 暗闇
- 迷惑



←キャラクターがトランスすると、画面上部にメッセージが表示されるほか、身体が光るなどの変化が起きる。



←トランス時は、「たたかう」をはじめ、特定のアクションアビリティで与えるダメージ量が通常時の1.5倍に増加する。



■キャラクターごとのトランスによる変化

キャラクター名	外見の特徴が以下に変化	コマンドの変化	与えるダメージが増す攻撃
ジタン	獣人化して服がなくなる	「秘技」→「裏技」	「たたかう」「裏技」
ビビ	衣装が変わり、帽子の先が立つ	「黒魔法」→「W黒魔法」	「たたかう」
ガーネット	衣装がレオタードに変わる	「召喚」→「幻獣」	「たたかう」
スタイナー	兜の面あてを装着する	(変化しない)	「たたかう」「ストックブレイク」「ショック」
フライヤ	衣装が変わり、仮面をつける	(変化しない)	「たたかう」「竜剣」
クイナ	顔面が黒くなり、衣装が変わる	「たべる」→「調理」	「たたかう」
エーコ	ツノが伸び、背中の羽が大きくなる	「白魔法」→「W白魔法」	「たたかう」
サラマンダー	筋肉が隆起して服がなくなる。	「奥義」→「絶技」	「たたかう」「なげる」「雑魚ちらし」

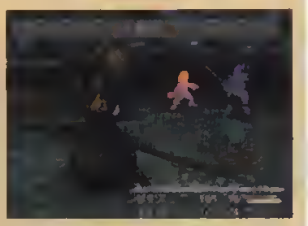
豆知識

強制的にトランスすることもある

下表のバトルでは、開始時に該当キャラクターが無条件でトランスする。ただし、アレクサンドリア(襲撃時)における霧の魔獣とのバトルでは、開始時にスタイナーが戦闘不能状態だとトランスしない

■バトル開始時にかならずトランスするキャラクター

場所	戦うモンスター	トランスするキャラクター
魔の森	プリゾンケージ(1回目)	ジタン
カーゴシップ	黒のワルツ3号(1回目)	ビビ
アレクサンドリア(襲撃時)	霧の魔獣(A)(4連戦の4戦目)	スタイナー



⬆これらのバトルでは、直前のトランスゲージの量を問わず、かならずトランスすることになる。

トランスゲージが増加する条件

トランスゲージは、敵の攻撃でダメージを受けると増加する。その量は、自分の気力の高さと、サポートアビリティ『満月の心得』を装備しているかどうかで変わり(下表参照)、受けたダメージの大小は影響しない。

■ダメージを受けたときのトランスゲージ増加量

状態	トランスゲージの増加量
通常	「0～自分の気力」の範囲内でランダム
サポートアビリティ「満月の心得」装備時	自分の気力と同じ値

トランスゲージに関する法則

- ●最大値は、各キャラクター共通で255
- ●味方の攻撃でダメージを受けても増えない
- ●毒状態の効果で受けたダメージでは増えない
- ●ストップ、猛毒、ゾンビ状態のいずれかになっているときは、たとえダメージを受けても増えない
- ●属性との相性で、受けたダメージを吸収したときは増えない
- ●ダメージを受けても、残りHPがゼロになったときは増えない
- ●ゾンビ状態になるとゼロにもどされる

トランスが終わる条件

トランス中にコマンドを実行すると、そのつどトランスゲージが減っていく。トランスゲージがゼロになるか、トランス中にバトルが終わると、トランスは終了する。行動時にトランスゲージが減る量は、Lvや気力が高いときほど多くなり(右記参照)、そのぶんトランス中に行動できる回数が増す。

トランス中に行動したときのトランスゲージ減少量

(300－自分のLv)÷自分の気力×10

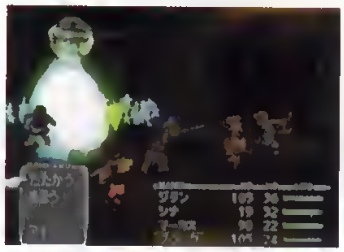
※「(300－自分のLv)÷自分の気力」を計算した時点で小数点以下切り捨て

※『W白魔法』『W黒魔法』実行時は、1回の行動あたりの減少量が通常の半分になる(魔法を2回使用すると、通常のコマンド実行時と同じ量だけ減る)

バトル解説12 特殊な状況下でのバトル

12-1 アレクサンドリア城での演劇バトル

アレクサンドリア城(タンタラス上演時)では、演劇のワンシーンとしてバトルを行なう。ここでは、『ぬすむ』のコマンドが『まほう』に変わり、それを選ぶと『ファイダ』『メデオ』『ポーリー』のいずれかを使用できる。ただし、これらは芝居の演出用のもので、対象にダメージを与えることはできない。また、ジタンは『秘技』のコマンドが使えなくなっている。



←「ポーリー」を使ったところ。「ホーリー」とは演出が異なるに、ダメージを与ることもできない。

12-2 召喚の消費MPが4倍に

ガーネットは、ゲーム開始時から召喚『シヴァ』『イフリート』『アトモス』『オーディン』『バハムート』を修得している。しかし、それらは消費MPが本来の数値の4倍になっているため、ガーネットをLv20ぐらいまで育てて最大MPを増やさないかぎり、使用することができない。なお、DISC 2でピナックルロックスを通過すると、召喚の消費MPは本来の数値にもどる。

12-3 ガーネットがコマンドの実行に失敗する

DISC 3でブルーナルシスを入手してからヒルダガルデ3号を入手するまでのあいだは、ガーネットがバトル中にコマンドを実行すると、25%の確率で失敗して、何もしないままATBゲージがゼロにもどってしまう。なお、この時期はガーネットのトランスゲージも消えている。

12-4 ウイユヴェールにおける魔法封印

ウイユヴェールの建物内部では、白魔法、黒魔法、青魔法、召喚、魔法剣の使用が不可能になる(メニュー画面でも使用できない)。味方全員がつねに沈黙状態になると考えればいいだろう。この効果は建物内部に出現するモンスターにも影響するため、通常なら『ファイガ』や『ストップ』を使用してくるガルーダは、それ以外の攻撃しか行なわなくなるのだ。

12-5 イプセンの古城における強弱逆転の法則

イプセンの古城でのバトルで『たたかう』を行なう場合、攻撃力の低い武器を装備していたほうが、対象に大きなダメージを与えることができる。『たたかう』における武器の攻撃力が、右のように変化してしまうためだ(そのほかの攻撃には影響なし)。

イプセンの古城で「たたかう」を行なったときの武器の攻撃力の変化

60→本来の武器の攻撃力
※計算結果がゼロ未満のときはゼロに変化



バトル解説13

テクニック集

装備品やアビリティを選ぶときはヘルプを見る

アイテムを装備するときにSELECTボタンでヘルプを表示させれば、カーソルを合わせているアイテムの性能(属性との相性や追加効果の有無)がわかる。アクションアビリティやサポートアビリティも、ヘルプで簡単な効果がわかるので、うまく活用したい。

ギルをかせいで戦力アップをはかろう

装備品を充実させるには、どうしてもギルが必要となる。モンスターを倒してギルを得るほかに、バトル中にモンスターからエーテルやフェニックスの羽を盗んで、それを売ることでギルをかせいでいこう(どちらも1個1000ギルで売れる)。ちなみに、エーテルとフェニックスの羽は『ここほれ！チョコボ』を利用して集めることもできる。



←入手したアイテムを売ることがギルかせぎの基本となる。アイテムの合成も併用するとさらに効率的(→P.85)。

HPやMPの回復は本人が行なう

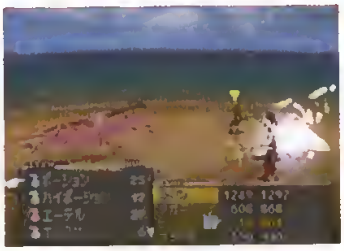
ポーションやエーテルなどでHPやMPを回復させるとき、コマンドの決定から実行までのあいだに対象が戦闘不能状態になると、本来の目的が達成されず、使ったアイテムがムダになってしまう。そうした事態を避けるためにも、回復はなるべく本人が行なうようにしたい。

エリクサーはケチらずに

対象のHPとMPを全回復できるエリクサー。とても役に立つアイテムだが、ショップで購入することができない。とは言っても、特定の場所で拾えるほか、モンスターから盗んだり、ミニゲーム『ここほれ！チョコボ』で掘り出すなど、入手できる手段は意外と多い。ピンチになったら、たとえボスモンスター戦以外でも惜しまずに使おう。

フェニックスの尾(羽)使用後はすぐにHP回復を

フェニックスの尾(羽)で戦闘不能状態を解除しても、残りHPは最大でも10までしか回復しない。そこで、フェニックスの尾(羽)を使うときは、ふたりのキャラクターが行動可能(ATBゲージが満タン)になるのを待ち、フェニックスの尾(羽)を使う→HPの回復、という順で連続でコマンドを入力するといい。



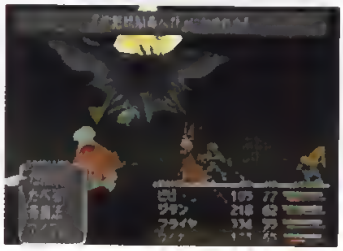
←アイテム使用直後にふたたび戦闘不能状態にならないためにも、HPを手早く回復させたい。

136 リレイズ状態でピンチに備える

味方全員をリレイズ状態にしておけば、それだけで全滅を回避しやすくなる。とくに、HPの回復や戦闘不能状態の解除が可能なアビリティを持つキャラクターは、優先的にリレイズ状態にしておこう。なお、味方をリレイズ状態にするには、クイナの青魔法『リレイズ』や、サラマンダーの奥義(絶技)『オーラ』、サポートアビリティ『おまじない』を使えばいい。

137 テントで敵を弱体化させる

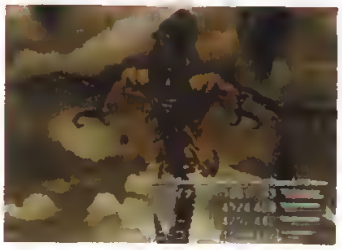
バトル中にテントを使うと、対象の残りHPと残りMPが「最大値÷2」ぶん回復するかわりに、50%の確率で「沈黙暗闇毒へび」にかまれて、沈黙+暗闇+毒状態になってしまう。これを利用すると、モンスターに対してテントを使うことで、一度に3種類のステータス異常(沈黙+暗闇+毒)を引き起こすことができるのだ。ただし、テントの使用は、敵のHPやMPが回復しても支障のないバトル開始時にすること。余談だが、一部のモンスターは、テント使用時にHPが最大HP以上回復する場合がある。



←シナリオの序盤から中盤では、ステータス異常を発生させる手段が少ないので重宝する。

138 ボスモンスター戦ではスロウ効果が役立つ

基本的に、ボスモンスターは、不利なステータス異常のほとんどを無効化するが、スロウ効果には無防備というケースが多い。敵をスロウ状態にしたうえで、ウインドウの開閉による時間調整(→P.48)を行なえば、敵よりも早いペースで行動できるはずだ。



←シナリオの終盤に出現するボスモンスターのデスゲイズえも、スロウ状態にすることができる。

139 敵の残りMPをゼロにする

MPを消費する攻撃は、残りMPがゼロになると使用することができなくなる。つまり、モンスターの残りMPをゼロにすれば、MPを消費する攻撃を封じてしまうことが可能だ。しかし、モンスターの最大MPは、低めのモンスターでさえ100以上ある(高いほうだと9999もある)ため、敵がMPを使い切るまで待つのは得策ではない。そんなときは、青魔法『マジックハンマー』を何度か使ったあと、黒魔法『アスピル』や竜技『竜剣』でMPを減らしていけば短時間でモンスターの残りMPをゼロにできる。



←『マジックハンマー』を使った場合、うまくいけば1回で残りMPをゼロ近くにまで減らすことが可能。

豆知識

残りMPをゼロにするメリットとデメリット

モンスターの残りMPをゼロにする戦法が有効かどうかは、戦う相手によって異なる。MPがゼロでも魔法を使おうとする(何も起きない)モンスターや、ヴァリア・ビラのように残りMPを減らすだけで倒せるモンスターには、非常に有効と言えるだろう。しかし、MPを消費しない攻撃に強力なものがそろっているモンスターの場合は、残りMPをゼロにすると強力な攻撃ばかりを使ってくるようになってしまう。モンスターがどのような攻撃を使ってくるかによって、残りMPを減らすかどうかを決めよう。



敵のカウンターにはカウンターで対抗

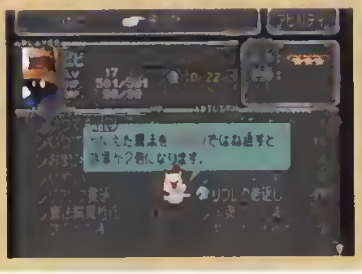
カウンターの攻撃に対してカウンターが発動することはない。敵のカウンターでダメージを受けても『オートポーション』が発動しないのはそのためだ。したがって、カウンターを行なう敵には、こちらもカウンターによる攻撃をまえて戦うといい。ただし、サポートアビリティ『魔法返し』で使った魔法は、カウンターの対象となるので気をつけること。

カウンターと同様、リフレク状態の効果で跳ね返した魔法は再度リフレク状態で跳ね返されることがない。リフレク状態となった敵への対処法として役立てよう。ただし、魔法を跳ね返すことはカウンターとは認められず、跳ね返した魔法にカウンターで反撃される可能性がある。

豆知識

跳ね返された魔法の対象はランダムで決まる

リフレク状態で跳ね返した魔法の対象は、相手パーティーのなかからランダムで選ばれる。また、味方全員をリフレク状態にしたあと、全体化させた魔法を味方に使った場合、全体化の魔法を相手に跳ね返すのではなく、4人がそれぞれ単体の魔法を跳ね返す。このとき、相手が複数だと、跳ね返した魔法の対象がランダムで決まるため、与えるダメージ量が敵ごとにバラつく可能性が高い。逆に、相手が1体しかいなければ、4人分の魔法を集中させることが可能。しかもこの場合なら、敵に与えるダメージ量は、0.5(全体化で半減)×4(味方の人数分)=2倍に増やすことができる。



←リフレク状態を利用した攻撃は、サポートアビリティ「リフレク倍返し」でさらに強化できる。

低Lvのままで進める方法

できるだけLvを上げずにシナリオを進めるレイに挑戦したいなら、モンスターとのバトを回避するのはもちろん、EXPを獲得しないうにバトルを終了させることが大事だ(右記参照)。EXPを得ずにAPをかせぎたければ、序盤はニードルフォークの追加効果(石化)や黒魔法『ストップ』を利用することによって、モスターを倒さずにバトルを終了させよう。

また、DISC 3の終盤に行けるようになるダオでサルガタナスを入手し、それを装備し状態で秘技『刀魂放気』を使えば、敵を確実石化状態にできる(石化効果を無効化するモスターをのぞく)。以降はこれを主戦力にしくといいだろう。

バトルでEXPを獲得しない方法

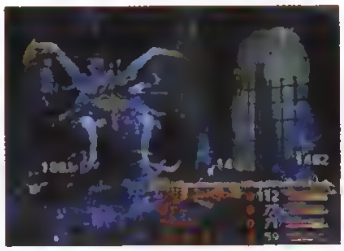
- バトルから逃げる
- 敵全員をストップ、石化、猛毒状態のいずれかにする
- バトル終了時に、味方全員をウイルス、ゾンビ、石化、戦闘不能状態のいずれかにしておく(最低ひとりはウイルス状態かゾンビ状態にしておく必要がある)



←狩猟祭で戦うザグナルからニードルフォークを盗んでおけば、シナリオの序盤から敵を石化状態にできる。

強敵とのバトルで勝つために

スモンスターに負けたからといって、すぐvを上げようとするのは早計というもの。まずは、何度か戦って敵の戦闘能力を調べ、そをもとに次ページのような対策を立てるようたい。とくに、敵が使ってくる攻撃が持つ属性や追加効果の種類は、可能なかぎり調べてきたいところだ。

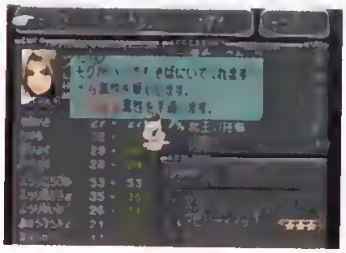


←たとえ惨敗してもあきらめてはいけない。敵に応じた準備をすれば、Lvを上げることなく勝利できるはずだ。

敵の特性に応じた準備の手順

❶属性との相性を見直す

敵の攻撃が属性を持っている場合は、その属性を半減、無効、吸収できるアイテムを装備しておこう。そのほうが、物理防御力や魔法防御力を上げる防具を装備するよりも簡単に、受けるダメージ量を減らすことができるからだ。



←敵が多用する攻撃の属性を無効または吸収できるアイテムを装備していれば、それだけで有利に戦える。

❷サポートアビリティを見直す(防御編)

装備するサポートアビリティを選ぶときは、安全性の確保を第一に考えよう。とくに、敵の攻撃で発生するステータス異常は、可能なかぎりサポートアビリティで無効化すること。

あとは、敵の攻撃手段に合わせて『いつでもリフレク』『いつでもレビテト』『まどろみの術』などを装備すればいい。これらのサポートアビリティを装備しても受けるダメージに耐えられないようなら、『HP10%アップ』や『HP20%アップ』も装備しておこう。

豆知識

10%+20%=32%?

サポートアビリティの『HP10%アップ』と『HP20%アップ』を同時に装備した場合、最大HPは110%×120%=132%となる(小数点以下切り捨て)。これは『MP10%アップ』+『MP20%アップ』の場合でも同様だ。

❸サポートアビリティを見直す(回復編)

回復の効率化をはかるには、サポートアビリティ『薬剤師の免許』でアイテム使用時の回復量、『精神統一』で魔法使用時の回復量、『反射区熟知』で奥義(絶技)『チャクラ』使用時の回復量を増やすという方法がある。

しかし、それ以上に有効なのが『いつでもリジェネ』+『オートポーション』の組み合わせ。このふたつさえ装備していれば、HP回復のためにコマンド入力する回数を大幅に減らせるのだ。また、バトル開始直後の敵の攻撃で戦闘不能状態になる可能性が高いバトルでは、事前に『おまじない』を装備しておくといい。

❹サポートアビリティを見直す(攻撃編)

❷と❸で防御と回復の態勢を整えたあとは、残った魔石力で攻撃面を強化していこう。サポートアビリティ『○○キラー』や『MP消費攻撃』による強化をはじめ、『カウンター』もしくは『魔法返し』を装備して、敵にダメージを与える機会を増やすのが有効だ。モンスターの種類や装備している武器によっては、『追加効果発動』を装備しておいてもいいだろう。

❺能力値を見直す

敵の攻撃すべてが属性を持っているわけではない。おもに無属性の攻撃を使ってくる敵には、物理(魔法)防御力が高いアイテムを装備することで対処しよう。また、割合ダメージを与える攻撃や残りHPを1にする攻撃、ステータス異常を発生させるだけの攻撃を回避したければ、装備を変えたり、シェル状態になることで、受ける魔法がミスになる確率を上げるといい。

❻パーティーメンバーを見直す

敵に有効な装備品(およびアビリティ)が利用できるキャラクターを主体にしてパーティーを組むことも重要な要素。パーティー編成が行なえる場所が近くにあるときは、積極的にパーティーメンバーを入れかえてみよう。

また、白魔法『アレイズ』や召喚『カーバンクル』など、ピンチから脱するうえで役立つアビリティが使用可能なエーコは、強敵とのバトルでは欠かせない。ちなみに、エーコがパーティー内にいるときは、味方が全滅しても『転生の炎』が自動的に発動することがあるため、最後まであきらめずに戦うようにしたい。



←回復&防御面を重視するなら、そのための白魔法を使いこなせるエーコをパーティーに入れておこう。

❼味方全員のLvを見直す

以上の方法でも勝ち目がないようなら、Lvを上げて出直したほうがいい。そのときは、『レベル5デス』などで全滅しないように、各キャラクターのLvを調整しておくこと。



CHAPTER 3

ITEM



アイテム解説1

アイテムの基礎知識

1-1 アイテムのカテゴリー

アイテムは、その用途によって右記のような6つのカテゴリーに分類される。このうち、消費アイテム以外の5つは装備することが可能だ(装備できる消費アイテムもある)。ひとりのキャラクターは、各カテゴリーごとに1個ずつ、合計5個のアイテムを一度に装備できる。注意しないといけないのが、くつや指輪、宝石などは「アクセサリ」としてひとつのカテゴリーにまとまっている点。「くつと指輪を同時に装備する」ということは不可能なわけだ。なお、各カテゴリーは、さらにこまかい種別にわけられている。

■アイテムのカテゴリーごとの特徴

カテゴリー	特徴
武器	攻撃用の装備品。『たたかう』をはじめ、各種攻撃の威力に影響する。とんかち以外は、サラマンダーの「なげる」でも使用可能。装備をはずすことはできない(入れかえる形で装備を変更する)。
頭用防具	身を守る防具のひとつで、帽子と兜のふたつの種別がある。おもに魔法防御力が上昇。
腕用防具	身を守る防具のひとつで、腕輪と小手のふたつの種別がある。おもに物理回避率が上昇。
身体用防具	身を守る防具のひとつで、服、ローブ、鎧の3つの種別がある。おもに物理防御力が上昇。ローブのみ、ショップでは売っていない。
アクセサリ	防具の補助となる装備品。さまざまな能力値が上昇する。ショップでは売っていない。
消費アイテム	使用することで、HP回復やステータス異常解除などの効果が得られる品。回復／攻撃用、投げ専用武器、宝石の3つの種別があり、アクセサリとして装備できるものも多い。

1-2 武器の種別について

武器には13の種別があり、装備できる種別がキャラクターごとに設定されている(右ページ参照)。また、「装備しているキャラクターのどの能力値が高いと、『たたかう』実行時の攻撃の威力(対象に与えるダメージ量)が大きくなるか」についても、武器の種別ごとに決まっており、力以外に気力や素早さが威力に影響を与える種別もあるのだ。

1-3 装備者が限定される防具やアクセサリ

防具やアクセサリのなかには、装備できるキャラクターがかぎられているものも多い。各アイテムごとに装備可能なキャラクターが決められているため明確な法則性はないものの、目安としては以下のような基準がある。これを参考にして、誰に何を装備させるのか考えてみるといいだろう。

Ⓐ騎士・竜騎士専用

頭用防具の兜、腕用防具の小手、身体用防具の鎧は重装備なので、騎士および竜騎士であるスタイナー、フライヤ、ベアトリクスの3人だけが装備可能。逆に、帽子、腕輪、服については、前記3人以外のメンバーのみが装備できる。

Ⓑ魔法使用者専用

魔法(黒魔法、白魔法、青魔法)のアビリティを使用できるキャラクターは、身体用防具のローブが装備可能。ただし、装備可能者がさらに制限されているローブもある。

Ⓒ女性専用

女性キャラクターのみが装備できる防具&アクセサリも存在する。身体用防具ではラバーコンシャスなど、アクセサリでは天使のイヤリング、パールルージュなどが該当。



←女性専用の装備品のなかには、ヘルプ表示「女性用」と書かれているものもある。



PART
アイテムの基礎知識
アイテムの合成
ショップについて
アイテムデータリスト
武器
頭用防具
腕用防具
身体用防具
アクセサリ
消費アイテム
だいじなものリスト
目的別アイテムリスト
合成リスト
合成進化図
ショップ・合成屋リスト

■武器の種別ごとの特徴

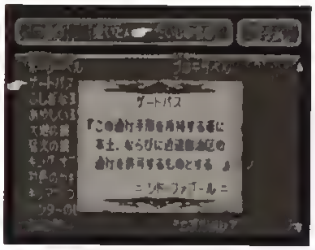
種別	装備可能キャラクター	攻撃の威力を決める能力値	特徴
短刀	ジタン	カ	1個が2本組になっており、両手に持って戦う。全種類がショップで購入できる。追加効果を持つものが少ないのが欠点。
盗賊刀	ジタン	カ、気力	柄の両端に刃がついたオール状の武器。ショップでは売っていない。『刀魂放気』を使用したときにのみ、秘められた力(追加効果)が発揮される。
剣	スタイナー、マーカス、ブランク	カ	一般的な西洋剣。攻撃対象からHPを吸収する効果を持つものも存在する。
騎士剣	スタイナー、ベアトリクス	カ、気力(※1)	騎士専用の大型剣。ベアトリクスはセイブザクイーンのみ、スタイナーはそれ以外の騎士剣を装備可能。
槍	フライヤ	カ	竜騎士が使用する長尺の槍や矛。価格のわりには、比較的攻撃力が高い。
爪	サラマンダー	カ	手に装着して相手を切り裂く。一撃必殺や猛毒など、珍しい追加効果を持つものが多い。
ラケット	ガーネット、エーコ	カ、素早さ	光の弾を撃ち出して攻撃する、女性用の武器。つねに風属性の攻撃となるうえ、後列から攻撃しても威力が半減しない。
ロッド	ガーネット	カ	打撃用の武器。攻撃相手のHPを回復させるものや、装備すると気力が上昇するものもある。
笛	エーコ	カ	音楽を奏でるための横笛を武器として使用。『アレイズ』『ホーリー』など、強力な白魔法を修得できるものが多い。
杖	ビビ	カ	魔道士が持つための武器なので、攻撃力はあまり高くない。2種類の属性攻撃を吸収する八角棒が属している。
フォーク	クイナ	カ	食通として知られるク族たち愛用の巨大フォーク。相手に与えるダメージ量にばらつきがある。
とんかち	シナ	カ	シナ愛用の大工道具で、1種類しかない(アイテム名は種別名と同じく、とんかち)。ダメージ量にばらつきがある。
投げ専用武器	―	―	敵に投げつけるための専用武器。本来は消費アイテムだが、サラマンダーの『なげる』でしか使用できない。

※1 …セイブザクイーンは力のみ。さらに、Lvの高さが威力に影響を与える度合いが、他種別よりも強い

「だいじなもの」について

装備したり使用したりできる通常のアイテムのほかに、『だいじなもの』という特殊なアイテムが手に入ることがある。これは、おもにイベント進行に関連する重要な品物で、必要となる場面では持っているだけで自動的に使用される(もしくは効果が発揮される)のが特徴。メニュー画面でも、通常のアイテムとは別の画面に区別され、新しく入手したものには「NEW」マークが表示される。

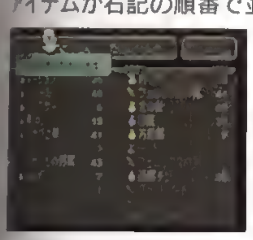
だいじなもののなかには、持っていても何の役にも立たない、コレクション用の品物も用意されている。これらの品物をそろえることも、『FFIX』の楽しみかたのひとつだ。



←だいじなものにカーソルを合わせて●ボタンを押すと、その品物に関する説明が読める。

「せいとん」コマンドの法則

アイテム画面では、所持アイテムの並び順を整えるための『せいとん』コマンドが選択できる。このコマンドの『じどうで』を実行すると、アイテムが右記の順番で並べかえられるのだ。



←メニュー画面でアイテムを並べかえると、バトル中に『アイテム』コマンドを使用するときの並び順も変更される。

『せいとん』→『じどうで』コマンド実行時の並び順

❶消費アイテム(回復／攻撃用→投げ専用武器)
❷武器(とんかち→短刀→盗賊刀→剣→騎士剣→槍→爪→ラケット→ロッド→笛→杖→フォーク)
❸腕用防具(腕輪→小手)
❹頭用防具(帽子→兜)
❺身体用防具(服→ローブ→鎧)
❻アクセサリ
❼消費アイテム(宝石)
※各種別内での並び順は、アイテムデータリスト(→P.86)と同じ

1-6 「さいきょう」コマンドによる装備の法則

アイテムを装備するときに、所持アイテムのなかから最強の装備品を自動で選んでくれるのが「さいきょう」コマンド。このコマンドを実行すると、自分で装備を選ぶときに表示されるアイテムの並び順において、もっとも下にくるアイテムが装備されることになる。なお、装備を選ぶときには、基本的に特定の能力値が低いものから順番にアイテムが並ぶ(右表参照)。

■装備を選ぶときに表示されるアイテムの並び順

カテゴリー	基本的な並び順の法則
武器	攻撃力の低い順
頭用防具	魔法防御力の低い順
腕用防具	物理回避率の低い順
身体用防具	物理防御力の低い順
アクセサリ	とくになし(宝石は前半にくる)

アイテム解説2 アイテムの合成

2-1 アイテムを合成する手順

合成屋を利用すると、手持ちのふたつのアイテムを合成して新しいアイテムを作ることができる。必要がなくなったアイテムを合成して強力な装備品に作りかえることで、新しいアビリティを覚えられるようになったり、戦闘能力を強化できるのだ。

作成されるアイテムや合成にかかる手数料は、合成に利用するふたつのアイテム(素材となるアイテム)の組み合わせごとに決まっている。手数料は少々割高だが、ショップでは買うことができないアイテムを作り出すことが可能なので、積極的に利用したいところだ。

豆知識
- 合成によって作成できるアイテムは、ショップでは売っていない
- 盗賊刀は、短刀を合成することで作成する
- 合成によって宝石を作成する場合、かならず素材として原石が必要になる

2-2 合成屋について

合成屋で取りあつかっている商品は、シナリオ進行とともに変化する場合が多い。シナリオが進むにつれて、より強力なアイテムを作成できるようになるわけだ。合成可能なアイテムを見のがさないためにも、合成屋にはこまめに足を運ぶようにしたい。



←同じ組み合わせの合成を行なう場合、どこの合成屋を利用しても、手数料は同じだ。

豆知識
- 記憶の場所には、究極の合成屋と呼ばれる合成屋がある。ほかでは取りあつかっていないアイテムを作成できるが、利用するにはハーデスを倒さなければならない

2-3 合成を行なうかどうかの判断基準

合成を行なうと、素材として利用した2個のアイテムはなくなってしまうため、不用意に合成すると取り返しがつかなくなる場合もある。右記の目安を参考にして、事前にデータをセーブしてから合成を行なうようにしよう。

合成を行なう目安
- Ⓐすべてのアビリティを覚えてしまった装備品を、素材として利用できる場合
- Ⓑ新たなアビリティを使用可能な装備品が作成できる場合
- Ⓒまだ手に入れていないアクセサリが作成できる場合



PART
アイテムの基礎知識
アイテムの合成
ショップについて
アイテムデータリスト
武器
頭用防具
腕用防具
身体用防具
アクセサリ
消費アイテム
だいじなものリスト
目的別アイテムリスト
合成リスト
合成進化図
ショップ・合成屋リスト

合成を利用した錬金術

素材となるアイテムをショップで購入して合成を行なったとき、合成の組み合わせによっては差額で儲けを出すことが可能だ。それほど大きな金額にはならないが、所持ギルが不足しがちな物語序盤では、ギルをかせぐ手段として意外と活用できる。とくに、「リスト＋とんがり帽子→もめんのローブ」という合成は、DISC 1でリンドブルムに到着した時点で実行が可能。1個当たりの儲けも610ギルと大きく、オススメの組み合わせだ。実行する場合は、事前にダリの村で、リストを大量に買っておこう。



←もめんのローブの合成を利用すれば、所持ギルを1.4倍にできる。なお、リストはダリの村でしか買えない。

■ギルを儲けることができる合成

素材となるアイテム（購入価格）	手数料	作成アイテム（売却価格）	儲け
リスト（130ギル）＋とんがり帽子（260ギル）	1000ギル	もめんのローブ（2000ギル）	610ギル
フェニックスの尾（150ギル）＋ギサールの野菜（80ギル）	300ギル	フェニックスの羽（1000ギル）	470ギル
やまびこ草（50ギル）＋ワクチン（100ギル）	500ギル	エーテル（1000ギル）	350ギル
羽根付き帽子（200ギル）＋とんがり帽子（260ギル）	400ギル	黄色いスカーフ（900ギル）	40ギル
皮の帽子（150ギル）＋皮の服（270ギル）	300ギル	デザートブーツ（750ギル）	30ギル

アイテム解説3 ショップについて

ショップの品ぞろえ

世界各地に点在しているショップは、物語の進行にともなって、商品の品ぞろえが変化する。消費アイテムに関しては新しいアイテムが順次追加される方式だが、装備品に関しては、より強力なアイテムに入れかわるというショップが多い。そのため、ショップに並んでいた装備品が、ある時期を境に購入できなくなるという事態も起こるのだ。とくに、合成の素材として利用できる装備品については、ショップからなくなる前に必要数を購入しておくこと。



←装備品を購入するときには、装備可能キャラクターや装備時の能力値の変化などがわかるようになっている。

ショップでの購入価格・売却価格

ショップでは、アイテムを購入するだけでなく、手持ちのアイテムを売却することも可能（一部のショップをのぞく）。売却時の価格は、基本的にショップから購入するときの価格の半分となる。ショップで売っていないアイテムに関しては、「買えると想定したときの購入価格」の半分が売却価格となるのだ。

豆知識

- 同じアイテムは、どのショップでも購入価格（売却価格）は変わらない
- だいじなもの以外のすべてのアイテムは売却することが可能
- ショップでの購入や合成での作成ができないアイテムの多くは　売却価格が1ギル

アイテムデータリスト

リストの見かた



❶種別……アイテムが属する種別。
❷装備可能キャラクター……そのアイテムを装備できるキャラクター。防具とアクセサリについては、緑色になっているキャラクターが該当する。
❸名前……アイテムの名前。
❹CG……武器の外見。
❺攻撃力……武器の攻撃力。
❻攻撃属性……武器が持っている攻撃属性。装備すると、『たたかう』実行時の攻撃がこの属性を持つようになる。
❼追加効果……サポートアビリティ『追加効果発動』を装備している状態で、『たたかう』実行時に発生する可能性がある追加効果と、その発生確率。【 】表記は、ジタンの秘技『刀魂放気』使用時にのみ発生する『秘められた力』であることを示す。なお、『HP吸収』『HP回復』については、『追加効果発動』を装備する必要はなく、つねに効果が発揮される。
❽能力値……装備時に上昇する能力値。
❾属性……属性を持つ攻撃に対する相性。該当する属性を持つ攻撃について、下記のような効果が得られる。
- ●吸収…ダメージを受けず、逆にHPが回復する。
- ●無効…攻撃が無効化され、ダメージや追加効果を受けずにすむ。
- ●半減…受けるダメージが通常の半分になる。
- ●弱点…受けるダメージが通常の1.5倍になる。
- ●強化…与えるダメージが通常の1.5倍になる。

❿価格……ショップでの購入価格。カッコ表記のものは、ショップで買うことができない。この数値の半分が、ショップへの売却価格となる。
⓫使用できるアビリティ……そのアイテムを装備すると使用可能になるアビリティ。「▼」はアクションアビリティ、「▽」はサポートアビリティを表す。
⓬防御力……防具やアクセサリの防御力。■は物理防御力、■は魔法防御力を表す。
⓭回避率……防具やアクセサリの回避率。■は物理回避率、■は魔法回避率を表す。
⓮メニュー画面使用時の効果……メニュー画面で使用したときに得られる効果。
⓯バトル使用時の効果……バトル中に使用したときに得られる効果。
⓰入手方法……アイテムの入手方法。略号の意味は以下のとおり。
- ●店…購入できるショップがある場所。1 2 3 4はDISC番号を表す。
- ●合…合成の素材となるアイテムと手数料、および合成が行なえる場所。1 2 3 4はDISC番号を表す。
- ●拾…拾える場所。
- ●落…落とす可能性があるモンスター。★は確実に落とすことを表す。
- ●盗…盗める可能性があるモンスター。★は、『ぬすむ』が成功すれば確実に盗めることを表す（→P.50）。
- ●他…上記以外の入手方法。

武器

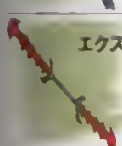
とんかち ｜装備可能キャラクター：シナ

	名前	攻撃力	攻撃属性	追加効果	命中率	属性	値段	使用できるアビリティ
	とんかち	12	—	—	—	—	(250)	—
		●他…『ステラツィオ』のほうび（13枚）						

短刀 ｜装備可能キャラクター：ジタン

	名前	攻撃力	攻撃属性	追加効果	命中率	属性	値段	使用できるアビリティ
	ダガー	12	—	—	—	—	320	▼とんずら
		●店…ダリの村1234、リンドブルム12、トレノ234、マダイン・サリ234、ブラン・バル3、バンデモニウム3 ●拾…イプセンの古城 ●他…ジタンの初期装備						
	メイジマッシャー	14	—	沈黙（20%）	—	—	500	▼みやぶる ▼とんずら
		●店…ダリの村1234、リンドブルム12、トレノ234、黒魔道士の村23、マダイン・サリ234、ダケレオ3、イプセンの古城34、ブラン・バル3、バンデモニウム3 ●拾…水の洞窟 ●盗…謎の仮面男						
	ミスリルダガー	18	—	—	—	—	950	▽盗賊の極意
		●店…リンドブルム12、トレノ234、黒魔道士の村23、マダイン・サリ234、アレクサンドリア34、エスト・ガサ3、エーコ誘拐前）、タゲレオ3、ブラン・バル3ほか ●拾…トレノ ●盗…シリオン						
	グラディウス	30	—	スロウ（35%）	—	—	2300	▼めいわくをかける ▼リーチセブン
		●店…黒魔道士の村23、マダイン・サリ234、アレクサンドリア34、トレノ34、エスト・ガサ3（エーコ誘拐後）、ダゲレオ3、ブラン・バル3、バンデモニウム3 ●盗…ラニ						
	ゾーリンシェイブ	42	—	—	—	—	6000	▼とんずら
		●店…エスト・ガサ3（エーコ誘拐後）、ダゲレオ3、ブラン・バル3、バンデモニウム3						
	オリハルコン	71	—	—	素早さ+1	—	17000	▼みやぶる
		●店…ブラン・バル3、バンデモニウム3、ダゲレオ4 ●盗…ダハーカ						

盗賊刀 ｜装備可能キャラクター：ジタン

	名前	攻撃力	攻撃属性	追加効果	命中率	属性	値段	使用できるアビリティ
	バタフライソード	21	—	【沈黙】	—	—	(1300)	▼あれはなんだ ▽女の子をかばう
		●合…［ダガー＋メイジマッシャー＋300ギル］リンドブルム12、トレノ2、黒魔道士の村234						
	オーガニクス	24	—	【暗闇】	—	—	(1700)	▼刀魂放気
		●合…［メイジマッシャー＋メイジマッシャー＋700ギル］リンドブルム1234、トレノ234、黒魔道士の村234、アレクサンドリア34 ●拾…ピナックルロックス						
	エクスプローダ	31	—	【迷惑】	—	—	(2800)	▼ライフデジョン ▼リーチセブン
		●合…［メイジマッシャー＋ミスリルダガー＋1000ギル］リンドブルム234、黒魔道士の村234、アレクサンドリア34、トレノ34 ●他…マダイン・サリでモコからもらう						

アイテムデータリスト
武器
読用防具
腕用防具
身体用防具
アクセサリ
消費アイテム
だいじなものリスト
目的別アイテムリスト
合成リスト
合成進化図
ショップ・合成屋リスト

ルーントゥース	37	—	【毒】	—	—	(3800)	▼リーチセブン
	●合…[ミスリルダガー+ミスリルダガー+2000ギル]黒魔道士の村 3 4 アレクサンドリア 3 4 トレノ 3 4 リンドブルム 3 4						
エンジェルブレス	44	—	【混乱】	—	—	(7000)	▼盗賊のあかし
	●合…[ミスリルダガー+グラディウス+9000ギル]アレクサンドリア 3 4 トレノ 3 4 リンドブルム 3 4 ダゲレオ 3 4 黒魔道士の村 4						
サルガタナス	53	—	【石化】	—	—	(9500)	▼めいわくをかける
	●合…[グラディウス+ゾーリンシェイプ+12000ギル]ダゲレオ 3 4 黒魔道士の村 4						
マサムネ	62	—	【死の宣告】	魔力+2	—	(13000)	▼ライフデジョン
	●合…[ゾーリンシェイプ+オリハルコン+16000ギル]黒魔道士の村 4 ●盗…マリリス						
ザ・タワー	86	—	【ミニマム】	—	—	(30000)	▼リーチセブン ▼盗賊のあかし
	●拾…記憶の場所						
アルテマウエポン	100	—	【睡眠】	—	—	(40000)	▼とんずら
	●他…『チョコボのお宝さがし』のお宝(輝く島跡)						

剣

装備可能キャラクター：スタイナー、マーカス、ブランク

ブロードソード	12	—	—	—	—	330	▽ビーストキラー
	●店…ダリの村 1 2 3 4 ●拾…イプセンの古城 ●盗…プリズンケージ(2回目)★ ●他…スタイナーの初期装備						
アイアンソード	16	—	—	—	—	660	▼サガク剣
	●店…ダリの村 1 2 3 4 リンドブルム 1 イプセンの古城 3 4 ●盗…バクー ●他…マーカス、ブランクの初期装備						
ミスリルソード	20	—	—	—	—	1300	▼アーマーブレイク
	●店…トレノ 2 エスト・ガザ 2 (エーコ誘拐前) ●盗…ベアトリクス(1回目)						
ブラッドソード	24	—	HP吸収	—	—	(1900)	▼暗黒剣
	●盗…ティアマット★ ●他…『ステラヴィオ』のほうび(4枚)						
アイスブランド	35	冷	フリーズ(10%)	—	—	3780	▼メンタルブレイク
	●店…リンドブルム 2 リンドブルム巨大城 2 (崩壊後)、フォッシル・ルー 2 アレクサンドリア 3 4 トレノ 3 4 ●拾…アレクサンドリア城(ダガー救出時) ●盗…ベアトリクス(2回目、3回目)						



さんごの剣	38	雷	—	—	—	4000	▼突撃
	●店…トレノ3 4 リンドブルム3 4 ●盗…ラニ						
ダイヤソード	42	—	—	—	—	4700	▼パワーブレイク
	●店…ウイユヴェール3 デザートエンプレス3 エスト・ガサ3（エーコ誘拐後） ●拾…ウイユヴェール						
フレイムタン	46	火	ヒート（10%）	—	—	5190	▼マジックブレイク
	●店…エスト・ガサ3（エーコ誘拐後）						
ルーンブレイド	57	—	暗闇（25%）	—	—	8900	▼いあいぬき
	●店…ダゲレオ3						
ディフェンダー	65	—	—	気力+3	半減：冷、雷	9340	▼雷鳴剣
	●店…ブラン・バル3 バンデモニウム3 ダゲレオ4						

騎士剣

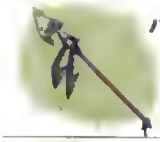
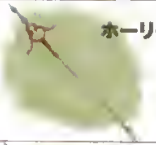
装備可能キャラクター：スタイナー（セイブザクイーン以外）、ベアトリクス（セイブザクイーンのみ）

セイブザクイーン	23	—	—	素早さ+1 力+2、魔力+2 気力+5	半減：火	(2)	—
	●合…[ジャベリン+エスカッション+50000ギル]記憶の場所4 ●他…ベアトリクスの初期装備（装備解除不可）						
アルテマソード	74	—	睡眠（20%）	—	—	14000	▼ストックブレイク
	●店…ダゲレオ4 ●盗…マリリス						
エクスカリバー	77	聖	—	—	—	(19000)	▼クライムハザード
	●他…ダゲレオで老人に魔法の指先を差したお礼						
ラグナロク	87	—	スロウ（30%）	—	—	(29000)	▼ショック ▼雷鳴剣
	●他…[チョコボのお宝さがし]のお宝（チョコグラフ「外側の島」）						
エクスカリバーII	108	聖	—	—	—	(39000)	▼サガク剣 ▼クライムハザード ▼ストックブレイク
	●拾…記憶の場所（ゲーム開始から12時間以内）						

槍

装備可能キャラクター：フライヤ

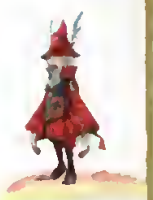
ジャベリン	18	—	—	—	—	880	▽ドラゴンキラー
	●店…リンドブルム1 ●拾…イプセンの古城 ●他…フライヤの初期装備						

名前	攻撃力	装備属性	追加効果	能力値	備考	値段	装備できるアビリティ
 ミスリルスピア	20	—	—	—	—	1100	▼レーゼの風
入手法	●店…トレノ2、エスト・ガサ3（エーコ誘拐前）、イプセンの古城3 4　●拾…ブルメシア						
 バルチザン	25	—	—	—	—	1600	▼竜剣 ▽満月の心得
入手法	●店…リンドブルム2 3 4、リンドブルム巨大城2（崩壊後）、クレイラの街3、フォッシル・ルー2、アレクサンドリア3 4、トレノ3 4　●盗…ゾーン（1回目）★						
 アイスランス	31	冷	フリーズ（10%）	—	—	2430	▼ホワイトドロー
入手法	●店…アレクサンドリア3 4、トレノ3 4　リンドブルム3 4						
 トライデント	37	—	暗闇（20%）	—	—	3580	▼ルナ
入手法	●店…ウイユヴェール3　デザートエンプレス3						
 ヘヴィランス	42	—	ストップ（10%）	—	—	4700	▼六竜
入手法	●店…エスト・ガサ3（エーコ誘拐後）						
 オベリスク	52	—	石化（10%）	—	—	6000	▼桜華狂咲 ▽先制攻撃率アップ
入手法	●店…ダゲレオ3						
 ホーリーランス	62	聖	—	—	—	11000	▼竜の紋章 ▼レーゼの風
入手法	●店…ブラン・バル3　バンデモニウム3　ダゲレオ4　●盗…アーク						
 ランスオブカイン	71	—	混乱（15%）	—	—	（15000）	▼竜の紋章 ▼桜華狂咲 ▼ホワイトドロー
入手法	●拾…記憶の場所						
 竜の髭	77	—	—	—	—	（23500）	▼ドラゴンブレス
入手法	●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝（シアウェイズキャニオン西部のヒビ）						

爪

装備可能キャラクター：サラマンダー

名前	攻撃力	装備属性	追加効果	能力値	備考	値段	装備できるアビリティ
 猫の爪	23	—	—	—	—	4000	▼チャクラ ▽カウンター
入手法	●店…アレクサンドリア3 4　トレノ3 4　●拾…イプセンの古城　●他…サラマンダーの初期装備						
 ポイズンナックル	33	—	毒（40%）	—	—	5000	▼ぜになげ ▽カウンター
入手法	●店…コンテヤ・パタ2 3　マダイン・サリ2 3 4　アレクサンドリア3 4　トレノ3 4　リンドブルム3 4　イプセンの古城3 4　●盗…焔色の髪の男						



武器
頭用防具
腕用防具
身体用防具
アクセサリ
消費アイテム
だいじなものリスト
目的別アイテムリスト
合成リスト
合成進化図
ショップ・合成屋リスト

ミスリルクロー	39	—	—	—	—	6500	▼呪い ▽カウンター —
	●店…エスト・ガサ1（エーコ誘拐前）、ウイユヴェール1、デザートエンプレス2 ●盗…ダハーカ						
シザーズファング	45	—	猛毒（15%）	—	—	8000	▼オーラ ▽カウンター —
	●店…エスト・ガサ1（エーコ誘拐後）						
ドラゴンクロー	53	水	—	—	—	(10360)	▼雑魚ちらし ▽カウンター —
	●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝（チョコグラフ「忘れられた浅瀬」）						
タイガーファング	62	—	—	—	—	13500	▼蘇生 ▽カウンター —
	●店…ダゲレオ3						
アベンジャー	70	—	一撃必殺（15%）	—	—	16000	▼グラビデ拳 ▽カウンター —
	●店…ブラン・バル3、バンデモニウム3、ダゲレオ4 ●盗…土のガーディアン★						
カイザーナックル	75	風	迷惑（15%）	—	—	18000	▼秘孔拳 ▼呪い ▽カウンター
	●店…ダゲレオ4 ●盗…銀竜 ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝（チョコグラフ「タぐれの高原」）						
デュエルクロー	79	—	バーサク（25%）	—	—	(21500)	▼オーラ ▼雑魚ちらし ▽カウンター
	●合…［ドラゴンクロー+タイガーファング+16000ギル］黒魔道士の村4 ●盗…デスゲイズ						
ルーンの爪	83	—	暗闇（30%）	—	—	(28800)	▼ぜになげ ▼グラビデ拳 ▼蘇生
	●拾…記憶の場所						

ラケット

装備可能キャラクター：ガーネット、エーコ

エアラケット	13	風	—	—	—	400	▼ライブラ ▼ポイゾナ —
	●店…南ゲート（山頂の駅）2、トレノ3 ●拾…イプセンの古城						
マルチナラケット	17	風	—	—	—	750	▼ブライン ▼ストナ ▼シェル
	●店…クレイラの街2、リンドブルム2、リンドブルム巨大城2（崩壊後）、フォッシル・ルー3、コンテヤ・パタ2・3、マダイン・サリ2・3・4、トレノ3・4、イプセンの古城3・4 ●拾…南ゲート（ボーテン駅）						
魔法のラケット	23	風	—	魔力+2	強化：聖	1350	▼バーサク ▼ミニマム ▼ケアル
	●店…リンドブルム3・4、ウイユヴェール3、デザートエンプレス3、エスト・ガサ3（エーコ誘拐後）						

 ミスリルラケット	27	風	—	—	—	2250	▼リフレク ▼シェル ▼プロテス
	●店…エスト・ガサ3（エーコ誘拐前）、ダゲレオ3 4 ブラン・バル3 パンデモニウム3 ●捨…テラ						
 司祭のラケット	35	風	—	—	—	(8000)	▼サイレス ▼フェイス —
	●合…[エアラケット+カチューシャ+11000ギル]黒魔道士の村4						
 ねこの手ラケット	45	風	—	—	—	(5800)	▼デスペル — —
	●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝（クワン洞冲のアワ）						

ロッド　装備可能キャラクター：ガーネット

 ロッド	11	—	—	—	—	260	▼ケアル ▼ポイゾナ ▼プロテス
	●店…ダリの村1 2 3 4 リンドブルム1 ●捨…イプセンの古城 ●他…ガーネットの初期装備						
 ミスリルロッド	14	—	—	—	—	560	▼レイズ ▼サイレス ▼シェル
	●店…南ゲート（山頂の駅）2 トレノ2 クレイラの街2 エスト・ガサ2（エーコ誘拐前）、イプセンの古城3 4						
 星くずのロッド	16	—	—	気力+2	半減：闇	760	▽アビリティアップ ▼リフレク ▼レビテト
	●店…リンドブルム2 リンドブルム巨大城2（崩壊後）、フォッシル・ルー2 コンデヤ・パタ2 3 黒魔道士の村2 3 アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 ●盗…ノーン（1回目）						
 いやしのロッド	23	—	HP回復	— —	—	1770	▽いやしの ▼ケアルラ ▼レイズ
	●店…アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 リンドブルム3 4 ウイユヴェール3 テザートエンプレス3 ●捨…イーファの樹（霧消滅前）						
 アスラのロッド	27	聖	—	—	—	3180	▼ミニマム ▼コンフュ ▼サイレス
	●店…エスト・ガサ3（エーコ誘拐後）、ダゲレオ3						
 ウィザードロッド	31	—	—	—	—	3990	▼ケアルガ ▼プロテス ▼シェル
	●店…黒魔道士の村4 ●盗…クラーケン						
 鯨の髭	36	—	—	—	—	(10280)	▼ケアルガ ▼レイズ —
	●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝（チョコグラフ「海」）						

笛　装備可能キャラクター：エーコ

 ゴーレムのふえ	17	—	—	—	—	2700	▽いつでもリジェネ ▼ケアルラ ▼レイズ
	●店…マダイン・サリ2 3 4 ●捨…イプセンの古城 ●他…エーコの初期装備						



ラミアのふえ	21	—	—	—	—	3800	▼レビテト ▼ストナ ▼サイレス	
	●店…アレクサンドリア3・4 トレノ3・4 リンドブルム3・4 イプセンの古城3・4 ●拾…イーファの樹（胃消滅前）							
妖精のファイフ	24	—	—	—	—	4500	▼エスナ ▼ヘイスト ▼リジェネ	
	●店…ウイユヴェール3 デザートエンプレス3 ●盗…ヒルギガース							
ヒューメルーン	27	—	—	—	—	5700	▼ケアルガ ▼フェイス ▼ジュエル	
	●店…エスト・ガサ3（エーコ誘拐後）、ダゲレオ3							
セイレーンのふえ	30	—	—	—	—	7000	▼アレイズ ▼テスペル ▼エスナ	
	●店…黒魔道士の村4 ●盗…リッチ							
天使のふえ	33	—	—	—	—	(8300)	▼ホーリー ▼エスナ ▼ケアルガ	
	●拾…記憶の場所							

杖

装備可能キャラクター：ビビ

魔道士のつえ	12	—	—	—	—	320	▼ファイア — —	
	●店…ダリの村1・2・3・4 黒魔道士の村2・3 ●拾…イプセンの古城 ●他…ビビの初期装備							
炎のつえ	16	火	—	—	—	1100	▼ファイラ ▼スリプル —	
	●店…トレノ2 クレイラの街2 リンドブルム2、コンデヤ・パタ2・3 黒魔道士の村2・3 アレクサンドリア3・4 ●拾…クレイラの幹 ●盗…黒のワルツ3号（2回目）							
氷のつえ	16	冷	—	—	—	980	▼ブリザラ ▼スロウ —	
	●店…トレノ2 クレイラの街2 リンドブルム2 コンデヤ・パタ2・3 黒魔道士の村2・3 アレクサンドリア3・4 ●拾…クレイラの幹 ●盗…ギザマルーク							
雷のつえ	16	雷	—	—	—	1200	▼サンダラ ▼ポイズン —	
	●店…トレノ2 リンドブルム2 コンデヤ・パタ2・3 黒魔道士の村2・3 アレクサンドリア3・4 ●拾…ブルメシア ●盗…黒のワルツ3号（2回目）							
オークスタッフ	23	—	スロウ（20%）	—	—	2400	▼ストップ ▼バイオ ▼ドレイン	
	●店…コンデヤ・パタ2・3 アレクサンドリア3・4 トレノ3・4 イプセンの古城3・4ほか ●盗…ラルヴァイマーゴ、ザ・ソウルケーン★ ●他…「チョコホのお宝さがし」のお宝（チョコグラフ「小さな森辺」）							
サイプレスパイル	27	—	混乱（20%）	—	—	3200	▼グラビデ ▼ブレイク ▼コメット	
	●店…リンドブルム3・4 ウイユヴェール3 デザートエンプレス3 エスト・ガサ3（エーコ誘拐後）							

名前	攻撃力	命中率	能力値	属性	価格	使用できるアビリティ	装備可能キャラクター
 八角棒	29	—	迷惑（10%）	—	吸収：水・風 弱点：風 強化：水	4500	▼ファイガ ▼ブリザガ ▼サンダガ
	●店…エスト・ガサ3（エーコ誘拐後）、ダケレオ3						
 魔導師のつえ	32	—	沈黙（15%）	—	—	6000	▼メテオ ▼アスピル —
	●店…黒魔道士の村4 ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝（チョコクラブ「閉ざされた森」）						
 メイスオブゼウス	35	—	ミニマム（15%）	—	—	（10000）	▼ハード — —
	●捨…記憶の場所						

フォーク ｜装備可能キャラクター：クイナ

名前	攻撃力	命中率	能力値	属性	価格	使用できるアビリティ
 フォーク	21	—	—	—	—	1100	▽満月の心得 — —
	●店…リンドブルム2 トレノ2 ダゲレオ4 ●捨…イプセンの古城 ●他…クイナの初期装備						
 ニードルフォーク	34	—	石化（10%）	—	—	3100	▽満月の心得 — —
	●店…ブルメシア1 2 3 4 トレノ2 クレイラの街2 イプセンの古城3 4 ●捨…クレイラの村 ●盗…ザグナル（狩猟祭）						
 ミスリルフォーク	42	—	—	—	—	4700	▽満月の心得 — —
	●店…コンデヤ・パタ2 3 黒魔道士の村2 3 リンドブルム3 4 エスト・ガサ2（エーコ誘拐前） ●盗…ラルヴァラーヴァ、ヒルギガース						
 銀のフォーク	53	—	スロウ（15%）	—	—	7400	▽満月の心得 — —
	●店…ウイユヴェール3 デザートエンプレス2 エスト・カサ2（エーコ誘拐後） ●盗…ダンタリアン ●他…「カエルとり」の賞品（23匹）						
 ビストロフォーク	68	—	睡眠（20%）	—	—	10300	▽満月の心得 — —
	●店…ブラン・バル3 バンデモニウム3 ダゲレオ4 ●他…「カエルとり」の賞品（33匹）						
 ガストロフォーク	77	—	ストップ（10%）	—	—	（13300）	▽満月の心得 — —
	●他…「カエルとり」の賞品（99匹）						

頭用防具

帽子

名前	攻撃力	命中率	能力値	属性	価格	使用できるアビリティ	装備可能キャラクター
皮の帽子	— 6	— —	—	—	150	▼ファイア — —	ジタン ビビ フライヤ クジャ スタイナー ベアトリクス
	●店…ダリの村1 2 3 4 黒魔道士の村2 3 ●捨…劇場艇ブリマビスタ（墜落後） ●盗…スタイナー（1回目★） ●他…ジタンとビビとフライヤとクジャの初期装備						



むぎわら帽子	— / —	— / —	—	弱点：すべて	(1500)	— / — / —	
	●他…「チョコホのお宝さがし」のお宝（クェンティス半島沖のアワ×8）						
羽根付き帽子	— / 7	— / —	気力+1	強化：風	200	▽暗闇回避の術 / ▽追加効果発動 / —	
	●店…ダリの村1 2 3 4 黒魔道士の村2 3 ●他…エーコ、マーカスの初期装備						
とんがり帽子	— / 9	— / —	力+1	—	260	▼プロテス / — / —	
	●店…リンドブルム1 ブルメシア1 2 3 4 南ゲート（山頂の駅）2 黒魔道士の村2 3 ●拾…リンドブルム・工場区（通常時） ●盗…黒のワルツ2号★ 黒のワルツ3号（1回目、2回目）★						
ヘッドギア	2 / 6	— / —	—	半減：水	330	▽アンデッドキラー / — / —	
	●店…リンドブルム1 2 ブルメシア1 2 3 4 南ゲート（山頂の駅）2 黒魔道士の村2 3						
三角帽子	— / 10	— / —	—	強化：冷	400	▼スロウ / — / —	
	●店…ブルメシア1 2 3 4 南ゲート（山頂の駅）2 トレノ2 クレイラの街2 リンドブルム2 黒魔道士の村2 3 ●拾…ギザマルークの洞窟 ●盗…ギザマルーク						
バンダナ	— / 12	2 / —	素早さ+1 気力+1	—	500	▽マンイーター / ▽眠らずの術 / —	
	●店…トレノ2 クレイラの街2 リンドブルム2 リンドブルム巨大城2（崩壊後）、フォッシル・ルー2 黒魔道士の村2 3 ●拾…リンドブルム巨大城（崩壊後）						
魔術師の帽子	— / 14	— / —	魔力+1	強化：聖・闇	600	▽沈黙回避の術 / ▼ファイラ / —	
	●店…クレイラの街2 リンドブルム2 リンドブルム巨大城2（崩壊後）、フォッシル・ルー2 黒魔道士の村2 3 ダゲレオ4						
ラミアのティアラ	— / 17	— / —	魔力+1 気力+1	半減：風	800	▽混乱回避の術 / ▼コンフュ / ▼レビテト	
	●店…コンデヤ・パタ2 3 黒魔道士の村2 3 マダイン・サリ2 3 4 アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 ダゲレオ3 4 ●拾…フォッシル・ルー						
みこしかつぎ帽子	— / 16	— / —	力+1	—	1000	▽カウンター / ▽暗闇回避の術 / ▽アンデッドキラー	
	●店…コンデヤ・パタ2 3 黒魔道士の村2 3 マダイン・サリ2 3 4 アレクサンドリア3 4 トレノ3 4						
ねじりはちまき	— / 17	— / —	力+1	強化：土	1200	▽ギャンブル防御 / ▽追加効果発動 / —	
	●店…アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 リンドブルム3 4 ダゲレオ3						
チャクラバンド	1 / 19	— / —	魔力+1 気力+1	—	1500	▽HP20%アップ / ▽毒味の術 / —	
	●店…リンドブルム3 4 ウイユヴェール3 デザートエンプレス3						

名前	入手方法	装備	効果	攻撃	装備できるアビリティ	装備できるキャラクター
ダルクハット	■— ■21 ■— ■—	—	無効:冷	1800	▽満月の心得 ▽固まらずの術 —	ジタン ビビ スタイナー クイナ エーコ サラマンダー フライヤ
	●店…リンドブルム3・4 ウイユヴェール3 デザートエンプレス3					
グリーンベレー	■— ■23 ■— ■—	素早さ+1 力+1	—	2180	▽アビリティアップ ▽混乱回避の術 —	ジタン ビビ スタイナー クイナ エーコ サラマンダー フライヤ
	●店…ウイユヴェール3 デザートエンプレス3					
黒頭巾	■— ■27 ■— ■—	—	半減: 火・雷・水	2550	▽与一の心 ▽止まらずの術 ▼デス	ジタン ビビ スタイナー クイナ エーコ サラマンダー フライヤ
	●店…エスト・ガザ2(エーコ誘拐後) ●拾…デザートエンプレス(脱獄時)					
レッドキャップ	■1 ■26 ■— ■—	—	強化:火	3000	▽MP消費攻撃 ▽かばう —	ジタン ビビ スタイナー クイナ エーコ サラマンダー フライヤ フラットレイ
	●店…エスト・ガザ3(エーコ誘拐後)、イプセンの古城3・4 ●拾…グルグ火山					
金の髪飾り	■— ■32 ■— ■2	魔力+1	強化:水	3700	▽いつでもリジェネ ▽沈黙回避の術 —	ジタン ビビ スタイナー クイナ エーコ サラマンダー フライヤ
	●店…ダゲレオ3・4 イプセンの古城3・4 ●拾…グルグ火山 ●盗…メルティジェミニ					
ヒュプノクラウン	■1 ■35 ■— ■—	—	無効:風	4400	▽マンイーター ▽魔法返し —	ビビ スタイナー クイナ エーコ サラマンダー フライヤ
	●店…ダゲレオ3・4 ブラン・バル3 バンデモニウム3 ●拾…テラ					
閃光魔帽	■— ■37 ■2 ■—	素早さ+1	強化:雷・聖	5200	▽目には目を ▽ビーストキラー —	ジタン ビビ スタイナー クイナ エーコ サラマンダー フライヤ
	●店…ブラン・バル3 バンデモニウム3 ダゲレオ4 ●拾…ブラン・バル					
アダマン帽	■3 ■33 ■— ■—	—	無効:雷	6100	▽HP20%アップ ▽ギャンブル防御 —	ビビ スタイナー クイナ エーコ サラマンダー フライヤ
	●店…ブラン・バル3 バンデモニウム3 ダゲレオ4					
シーフの帽子	■— ■38 ■3 ■—	素早さ+2	—	7100	▽忍者の教え ▼リーチセブン ▽ぶんどる	ジタン
	●店…黒魔道士の村4					
司祭の帽子	■— ■39 ■— ■—	魔力+1 気力+2	—	8300	▽眠らずの術 ▽熱せず冷ませず —	ビビ スタイナー クイナ エーコ サラマンダー フライヤ
	●店…黒魔道士の村4 ●拾…バンデモニウム(合流時) ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「せいれいの島」)					
黄金のスカラー	■2 ■47 ■— ■—	—	半減:土 強化:水	(12000)	▽反射区熟知 ▽止まらずの術 —	ビビ スタイナー クイナ エーコ サラマンダー フライヤ フラットレイ
	●合…[ゴールドヘルム+金の髪飾り+15000ギル]黒魔道士の村4					



- 頭用防具
- 腕用防具
- 身体用防具
- アクセサリ
- 消費アイテム
- だいじなものリスト
- 目的別アイテムリスト
- 合成リスト
- 合成進化図
- ショップ・合成屋リスト

サークレット	■— ■51	■— ■—	—	無効:土	(13000)	▽固まらずの術 ▽混乱回避の術 —

●合…[ヒュプノクラウン+ロゼッタの指輪+20000ギル]黒魔道士の村4　●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝「チョコグラフ「外側の島2」」、「腕試しバトル」の賞品(対ベヒーモス)

兜

ラバーヘルム	■— ■5	■— ■—	—	半減:雷	250	▼サカク剣 — —

●店…ダリの村1234　南ゲート(山頂の駅)2　●拾…劇場艇プリマヒスタ(壁落後)　●他…フライヤの初期装備

ブロンズヘルム	■— ■6	■— ■—	—	半減:水	330	▽ムシキラー — —

●店…ダリの村1234　●他…スタイナーの初期装備

アイアンヘルム	■— ■7	■— ■—	気力+1	—	450	▽暗闇回避の術 ▽レベルアップ —

●店…リンドブルム1　南ゲート(山頂の駅)2　●拾…ダリの地下　●盗…ブラントブレイン

バルビュータ	■— ■9	■— ■—	気力+2	—	600	▽警戒 ▽トラゴンキラー —

●店…ブルメシア1234　南ゲート(山頂の駅)2　トレノ2　アレクサンドリア34

ミスリルヘルム	■— ■11	■— ■—	気力+1	強化:聖	1000	▽眠らずの術 ▽毒味の術 —

●店…クレイラの街2　リンドブルム2　リンドブルム巨大城2(崩壊後)　フォッシル・ルー2　アレクサンドリア34　トレノ34　エスト・カサ3　エーコ誘拐前)

ゴールドヘルム	■— ■13	■— ■—	魔力+1	—	1800	▼メンタルブレイク ▼レーゼの風 ▽混乱回避の術

●店…アレクサンドリア34　トレノ34　リンドブルム34　ウイユヴェール3　●盗…アントリオン(1回目)

クロスヘルム	■— ■16	■— ■—	力+1	—	2200	▽MP消費攻撃 ▽デビルキラー —

●店…ウイユヴェール3　デザートエンプレス3　エスト・カサ3(エーコ誘拐後)、イプセンの古城34　●他…ヘアトリクスの初期装備

ダイヤヘルム	■— ■20	■— ■—	気力+1	—	3000	▽与一の心 ▽眠らずの術 —

●店…ダゲレオ3　イプセンの古城34

プラチナヘルム	■— ■23	■— ■—	—	半減:冷	4600	▽瀕死HP回復 ▽ストーンキラー —

●店…ブラン・ハル3　バンデモニウム3　ダゲレオ4

カエサルヘルム	■— ■26	■— ■—	力+1 魔力+1	—	7120	▽目には目を — —

●店…ダゲレオ4

名前	入手方法	装備可能キャラクター
源氏の兜	■2 ■29 / ■— ■—	魔力+2 / — / (2) / ▽HP20%アップ
	●盗…クラーケン★ ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(シアウェイズキャニオン東部のヒビ)	
グランドヘルム	■— ■33 / ■— ■—	素早さ+1 / — / (14000) / ▽満月の心得
	●合…[クロスヘルム+パワーベルト+20000ギル]黒魔道士の村4 ●盗…ティアマット	

腕用防具

腕輪

名前	入手方法	装備可能キャラクター
プルメリアブレス	■— ■— / ■— ■— / — / — / (980)	
	●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(クェンティス半島沖のアワ×8)	
リスト	■— ■— / ■5 ■3 / — / — / 130 / ▽逃げてもギル	
	●店…ダリの村1234 ●拾…劇場艇ブリマビスタ(墜落後) ●盗…謎の仮面男 ●他…ジタンとマーカスの初期装備	
皮のリスト	■— ■— / ■7 ■5 / 気力+1 / — / 200 / ▽ビーストキラー ▼ブリザド	
	●店…ダリの村1234 リンドブルム12 トレノ2 黒魔道士の村23 ●拾…水の洞窟、ダリの地下、リンドブルム・工場区(通常時) ●盗…プリンツケージ(2回目) ●他…サラマンダーの初期装備	
ガラスの腕輪	■— ■— / ■10 ■7 / — / 半減:水 / 250 / ▽ギルもぬすむ ▽毒味の術	
	●店…リンドブルム12 ブルメシア1234 南ゲート(山頂の駅)2 トレノ2 黒魔道士の村23 アレクサンドリア34 ●拾…リンドブルム巨大城、通常時 ●他…エーコの初期装備	
ボーンリスト	■— ■— / ■13 ■9 / 力+1 / 強化:土 / 330 / ▽追加効果発動	
	●店…トレノ2 クレイラの街2 リンドブルム2 黒魔道士の村23 アレクサンドリア34 ダゲレオ3 ●盗…ラルヴァラーヴァ★	
ミスリルの腕輪	■— ■— / ■17 ■11 / 気力+1 / — / 500 / ▽ムシキラー	
	●店…クレイラの街2 リンドブルム2 リンドブルム巨大城2(崩壊後)、フォッシル・ルー2 コンテヤ・パタ23 黒魔道士の村23 アレクサンドリア34 エスト・ガサ3 エーコ誘拐前)、ダゲレオ3 ●拾…ビナックルロックス ●盗…ソーン(1回目)	
魔法の腕輪	■— ■1 / ■16 ■18 / 魔力+2 / — / 1000 / ▽混乱回避の術 ▼サイレス	
	●店…コンテヤ・パタ23 黒魔道士の村23 マダイン・サリ234 アレクサンドリア34 トレノ34 ダゲレオ34	
キマイラの腕輪	■— ■— / ■22 ■14 / — / 無効:聖 / 1200 / ▽ぶんどる ▽追加効果発動	
	●店…リンドブルム34 ウイユヴェール3 デザートエンプレス3 ダゲレオ3 ●拾…リンドブルム巨大城(復興後) ●他…ATE「海を越え、山を越え」で拾う	



頭用防具
腕用防具
身体用防具
アクセサリ
消費アイテム
だいじなものリスト
目的別アイテムリスト
合成リスト
合成進化図
ショップ・合成屋リスト

名前	力	魔力	効果	特殊	売値	使用できるアビリティ	装備可能キャラクター
エゴイストの腕輪	— —	20 20	—	無効:闇	2000	▽ヒーストキラー ▽レベルアップ —	ジタン ビビ ガーネット フライヤ クイナ エーコ サラマンダー
	●店…ウイユヴェール3、デザートエンプレス3、エスト・ガサ3(エーコ誘拐後)、ダゲレオ3 4 ●拾…リンドブルム巨大城(復興後)						
ンカイの腕輪	2 —	27 —	気力+2	—	3000	▽盗賊の極意 ▽アンデッドキラー ▼ウォータ	ジタン ビビ ガーネット クイナ エーコ サラマンダー
	●店…エスト・ガサ3(エーコ誘拐後)、ダゲレオ3、イプセンの古城3 4 ●拾…デザートエンプレス(脱獄時) ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「枯れ果てゆく浅瀬」)						
ヒスイの腕輪	— 2	— 27	—	強化:聖	3400	▽熱せず冷ませず ▽満月の心得 —	ジタン ビビ ガーネット クイナ エーコ サラマンダー
	●店…エスト・ガサ3(エーコ誘拐後)、ダゲレオ3、イプセンの古城3 4 ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「みかいの地」)						
盗賊のこて	— —	26 13	素早さ+1	—	(50000)	▽目利きの手触り — —	ジタン サラマンダー
	●合…[ミスリルの腕輪+サルガタナス+50000ギル]ダゲレオ3 4 ●他…「オークション」の出展品(フルーナルシス入手後)						
ドラゴンリスト	— 1	28 12	気力+1	半減:闇	4800	▽固まらずの術 ▼竜剣 —	ジタン ビビ ガーネット フライヤ クイナ エーコ サラマンダー
	●店…ブラン・バル3、バンデモニウム3、ダゲレオ4 ●拾…テラ ●盗…神竜						
パワーリスト	— —	30 10	カ+2	—	5100	▽与一の心 — —	ジタン ガーネット クイナ エーコ サラマンダー
	●店…ダゲレオ4						
ブレイサー	— —	35 18	カ+1	強化:風	(8000)	▽追加効果発動 ▽マカロフ投法 —	ジタン ビビ ガーネット クイナ エーコ サラマンダー
	●合…[バトルブーツ+ベネチアシールド+24000ギル]黒魔道士の村4						

小手

名前	力	魔力	効果	特殊	売値	使用できるアビリティ	装備可能キャラクター
ブロンズのこて	— —	8 2	気力+1	—	480	▽毒味の術 — —	スタイナー フライヤ ベアトリクス
	●店…ダリの村1 2 3 4、リンドブルム1 ●拾…劇場艇プリマビスタ(墜落後) ●他…フライヤの初期装備						
エスカッション	— —	10 5	—	半減:冷	720	▽アンデッドキラー — —	スタイナー フライヤ ベアトリクス
	●店…リンドブルム1、南ゲート(山頂の駅)3 ●拾…リンドブルム・商業区(通常時もしくは復興後) ●盗…黒のワルツ3号(1回目)						
ミスリルのこて	— —	13 7	気力+1	—	980	▽マンイーター ▽ムシキラー —	スタイナー フライヤ ベアトリクス
	●店…ブルメシア1 2 3 4、南ゲート(山頂の駅2)、トレノ2 3 4、クレイラの街2、リンドブルム2、アレクサンドリア3 4、エスト・ガサ3(エーコ誘拐前) ●拾…キザマルークの洞窟、クレイラの峠 ●盗…ザクナル(狩猟祭)★						
雪神のこて	— —	16 10	—	半減:雷 強化:雷	1200	▽デビルキラー ▽追加効果発動 —	スタイナー フライヤ ベアトリクス
	●店…クレイラの街2、リンドブルム2 3 4、リンドブルム巨大城2(崩壊後)、フォッシル・ルー2、アレクサンドリア3 4、トレノ3 4、ウイユヴェール3 ●拾…クレイラの街 ●盗…ベアトリクス(2回目) ●他…ベアトリクスの初期装備						

名前	攻撃力	回避率	能力値	属性	価格	使用可能なアビリティ	装備可能なキャラクター
ダイヤのこて	— —	19 13	—	無効:水	2000	▽アビリティアップ ▽固まらずの術 —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ サラマンダー フラン マーカス
	●店…ウイユヴェール3、デザートエンプレス3、エスト・カザ3（エーコ誘拐後） ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝（チョコグラフ「牯れた砂兵」）						
ベネチアシールド	— 1	17 26	力+1 魔力+1	—	2800	▽いつでもレビテト ▽カウンター —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ サラマンダー フラン マーカス
	●店…エスト・カザ3（エーコ誘拐後）、ダゲレオ3、イプセンの古城3 4 ●拾…デザートエンプレス（脱獄時）						
まもりのこて	1 1	25 20	—	半減: 火・冷・雷	6000	▽HP20%アップ — —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ サラマンダー フラン マーカス
	●店…ダケレオ3 4、ブラン・バル3、パンデモニウム3						
源氏のこて	— —	27 17	魔力+2	—	(2)	▽満月の心得 — —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ サラマンダー フラン マーカス
	●盗…リッチ★ ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝（ブロウバレー沖のアワ）						
イージスのこて	1 —	30 10	—	無効:火	7000	▼突撃 — —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ サラマンダー フラン マーカス
	●店…ダゲレオ4						
ガントレット	— —	36 7	素早さ+1	半減: 火・土・水・風	(8800)	▽かばう — —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ サラマンダー フラン マーカス
	●合…[ミスリルのこて+ドラゴンリスト+8000ギル]黒魔道士の村4 ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝（ノアウェイズキャニオン西部のヒビ）						

身体用防具

服

名前	攻撃力	回避率	能力値	属性	価格	使用可能なアビリティ	装備可能なキャラクター
アロハシャツ	— —	— —	—	—	(19000)	— — —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ サラマンダー フラン マーカス
	●他…ギザマルークの洞窟でモグタにクポの実を渡したお礼（DISC 4）、「チョコボのお宝さがし」のお宝（クェンティス半島沖のアワ×7）						
皮の服	6 —	— —	—	—	270	▽女の子をかばう — —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ サラマンダー フラン マーカス
	●店…ダリの村1 2 3 4 ●他…ジタンとビビの初期装備						
シルクの服	7 —	— —	—	半減:雷 弱点:火	400	▼ケアル ▼サンダー —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ サラマンダー フラン マーカス
	●店…ダリの村1 2 3 4、トレノ2、リンドブルム4、黒魔道士の村2 3 ●盗…スタイナー（1回目）、黒のワルツ1号 ●他…ガーネットとエーコとフランクの初期装備、「チャンバラ」の賞品（80～99人）						
レザープレイト	8 —	— —	—	半減:冷	530	▼チャクラ — —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ サラマンダー フラン マーカス
	●店…リンドブルム1 2、トレノ2、黒魔道士の村2 3 ●拾…リンドブルム・商業区（通常時） ●盗…黒のワルツ2号 ●他…マーカスの初期装備						



ブロンズの胸当て	9 1	— —	気力+1	—	670	▽固まらずの術 — —	●店…ブルメシア1 2 3 4、南ゲート（山頂の駅）2、トレノ2、リンドブルム2 黒魔道士の村2 3 ●拾…リンドブルム・工場区（通常時）、ギザマルークの洞窟
チェインプレイト	10 —	— —	力+1	弱点:雷	810	▽デビルキラー — —	●店…トレノ2、クレイラの街2、リンドブルム2、リンドブルム巨大城2（崩壊後）、フォッシル・ルー2 黒魔道士の村2 3 ●拾…ガルガン・ルー ●盗…ベアトリクス（1回目）
ミスリルベスト	12 —	— —	—	半減:水	1180	▽オートポーション — —	●店…クレイラの街2、リンドブルム2、リンドブルム巨大城2（崩壊後）、フォッシル・ルー2 黒魔道士の村2 3 エスト・ガザ3（エーコ誘拐前） ●拾…クレイラの幹、ピナックルロックス ●盗…アントリオン（1回目）
アダマンベスト	14 2	— —	—	半減:火	1600	▽ストーンキラー ▽バードキラー —	●店…リンドブルム巨大城2（崩壊後）、フォッシル・ルー2、コンデヤ・パタ2 3、黒魔道士の村2 3、マダイン・サリ2 3 4 ●盗…ラルヴァイマーゴ ●他…サラマンダーの初期装備
魔術師の服	15 2	— —	魔力+1	強化:冷	1850	▽眠らずの術 ▽MP10%アップ —	●店…コンデヤ・パタ2 3、黒魔道士の村2 3、マダイン・サリ2 3 4、アレクサンドリア2 4、トレノ2 4、リンドブルム2 4 ●盗…ザ・ソウルケージ
サバイバルベスト	17 —	— —	気力+2	—	2900	▽止まらずの術 ▽毒味の術 ▽ぶんどる	●店…黒魔道士の村2 3、マダイン・サリ2 3 4、アレクサンドリア3 4、トレノ3 4、リンドブルム3 4 ●拾…フォッシル・ルー、マダイン・サリ ●盗…ベアトリクス（3回目）
ブリガンダイン	20 —	— —	力+1	—	4300	▽アビリティアップ ▽魔法返し —	●店…アレクサンドリア2 4、トレノ3 4、リンドブルム3 4、ウイユヴェール3、デザートエンプレス3 ●拾…イーファの樹（精消滅前） ●盗…ザ・ソウルケージ
武術道着	23 —	— —	力+1 気力+1	—	5000	▽まどろみの術 ▽HP10%アップ —	●店…ウイユヴェール3、デザートエンプレス3、エスト・ガザ3（エーコ誘拐後）
力だすき	27 —	— —	力+2	—	7200	▽ストーンキラー ▽ギャンブル防御 ▽カウンター	●店…エスト・ガザ3（エーコ誘拐後）、イプセンの古城3 4 ●拾…ウイユヴェール ●盗…アーク
大地の衣	25 2	— —	—	吸収:土 強化:土	8700	▽眠らずの術 ▽満月の心得 ▼アスピル	●店…ダゲレオ1、イプセンの古城3 4 ●拾…ウイユヴェール、グルグ火山 ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝（チョコグラフ「遠くの浅瀬」）
職人の胸当て	31 —	— —	魔力+1	半減:闇	10250	▽デビルキラー ▽オートポーション ▽止まらずの術	●店…ダゲレオ3 4、ブラン・バル1、バンデモニウム1 ●拾…テラ ●盗…メルティジェミニ

名前	装備可能キャラクター	装備可能アビリティ	追加効果	属性	効果	入手方法
ミネルバビスチェ	34 / 1	— / —	力+1 魔力+2	—	12200	▽瀕死HP回復 ▽満月の心得 —
						●店…ブラン・バル1、バンデモニウム2、ダゲレオ4 ●拾…ブラン・バル
忍びの衣	35 / —	— / —	素早さ+1	吸収:闇	14000	▽警戒 ▽止まらずの術 ▽目には目を
						●店…ダゲレオ4 ●盗…ガーランド、クエール
黒装束	37 / —	— / —	気力+3	—	16300	▽混乱回避の術 ▽固まらずの術 —
						●店…黒魔道士の村4 ●盗…ガーランド
ラバーコンシャス	39 / 1	2 / 3	—	無効:雷	(20000)	▽目には目を ▼エスナ —
						●合…[ミネルバビスチェ+エゴイストの腕輪+20000ギル]黒魔道士の村4 ●盗…土のガーディアン
プレイブスーツ	42 / —	— / —	気力+1	強化:火	(22500)	▽瀕死HP回復 ▽いつでもリジェネ —
						●合…[ミスリルベスト+ミスリルロッド+26000ギル]黒魔道士の村4

ローブ

名前	装備可能キャラクター	装備可能アビリティ	追加効果	属性	効果	入手方法
もめんのローブ	10 / 2	— / —	力+1 魔力+1	弱点:火	(4000)	▽薬剤師の免許 ▼ノェル —
						●合…[リスト+とんがり帽子+1000ギル]リンドブルム1234、トレノ2334、黒魔道士の村23、アレクサンドリア34、ダゲレオ34 ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコクラフ「山のはざま」×2)
シルクのローブ	16 / 2	— / —	力+1 魔力+1	弱点:火	(5800)	▽アビリティアップ ▽沈黙回避の術 —
						●合…[シルクの服+バンダナ+2000ギル]リンドブルム2334、黒魔道士の村23、アレクサンドリア34、トレノ34、ダゲレオ34 ●拾…クレイラの斜 ●他…「カエルとり」の賞品(9匹)
魔術師のローブ	21 / 3	— / —	魔力+2	弱点:火	(8000)	▽オートポーション ▽MP10%アップ —
						●合…[魔道士のつえ+魔術師の服+3000ギル]アレクサンドリア34、トレノ34、リンドブルム34、ダゲレオ1 ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「ふかんの浅瀬」「オークション」の出展品
飽食のローブ	41 / 4	— / —	力+1 魔力+1	弱点:火	(16000)	▽毒味の術 ▽熱せず冷ませず ▽いつでもリジェネ
						●合…[ミスリルフォーク+もめんのローブ+6000ギル]ダゲレオ34 ●盗…クエール、クラーケン
白のローブ	42 / 4	— / —	魔力+2	弱点:火 強化:聖	(29000)	▽沈黙回避の術 ▽オートポーション ▼ホーリー
						●合…[大地の衣+ヒスイの腕輪+8000ギル]ダゲレオ34 ●盗…トランス・クジャ ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「夕ぐれの海原」)
黒のローブ	43 / 4	— / —	魔力+2	弱点:火 強化:闇	(29000)	▽MP20%アップ ▼フレア ▽リフレク倍返し
						●合…[大地の衣+シカイの腕輪+8000ギル]ダゲレオ34 ●盗…リッチ ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(ブロウバレー沖のアワ)



身体用防具
アクセサリ
消費アイテム
だいじなものリスト
目的別アイテムリスト
合成リスト
合成進化図
ショップ・合成屋リスト

光のローブ	41 6	— —	力+1 魔力+1 気力+1	弱点:火 強化:聖・闇	(40000)	▽消費MP半減 ▽いつでもリジェネ ▼アレイズ	ビビ、ガーネット、サラマンダー、クイナ、エーコ
	●合…[魔術師のローブ+ガラスの腕輪+20000ギル]黒魔道士の村4 ●盗…クジャ ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「海」)						
ローブオブロード	46 5	— —	素早さ+1 力+1 魔力+1 気力+1	無効:風	(52000)	▽リフレク貫通 ▽精神統一 —	ビビ、ガーネット、クイナ、エーコ
	●合…[白のローブ+黒のローブ+30000ギル]記憶の場所4 ●盗…クエール、オズマ、ハーデス ●他…「ここほれ!チョコボ」の賞品(10000ポイント)、「ステラノィオ」のほうび(12枚)						

鎧

ブリキの鎧	62 27	32 17	—	—	(20)	— — —	スタイナー
	●合…[とんかち+原石+50000ギル]記憶の場所4						
ブロンズアーマー	9 —	— —	—	半減:風	650	▽バードキラー — —	スタイナー、フライヤ、アトリクス
	●店…ダリの村1 2 3 4 ●他…スタイナーの初期装備						
リネンキュラッサ	10 —	— —	魔力+1	—	800	▽かばう — —	スタイナー、フライヤ、アトリクス
	●店…リンドブルム1 ブルメシア1 2 3 4 南ゲート(山賊の駅)2 トレノ2 3 4 ●盗…黒のワルツ3号(1回目) ●他…フライヤの初期装備						
チェインメイル	12 —	— —	—	半減:土	1200	▽HP10%アップ ▽バードキラー —	スタイナー、フライヤ、アトリクス
	●店…トレノ2 クレイラの街2 リンドブルム2						
ミスリルアーマー	15 —	— —	—	半減:水	1830	▽固まらずの術 ▽かばう —	スタイナー、フライヤ、アトリクス
	●店…クレイラの街2 リンドブルム2 3 4 リンドブルム巨大城2(崩壊後)、フォッシル・ルー2 アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 エスト・カサ3(エーコ誘拐前) ●盗…ソーン(1回目)★						
プレイトメイル	17 1	— —	気力+1	—	2320	▽止まらずの術 ▽アンデッドキラー —	スタイナー、フライヤ、アトリクス
	●店…アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 リンドブルム3 4 ウイユヴェール3 ●他…ベアトリクスの初期装備						
ゴールドアーマー	19 —	— —	魔力+1	—	2950	▽ストーンキラー — —	スタイナー、フライヤ
	●店…ウイユヴェール3 デザートエンプレス3 エスト・カサ3(エーコ誘拐後)						
シールドアーマー	23 5	— —	—	半減: 火・冷・雷	4300	▽まどろみの術 — —	スタイナー、フライヤ
	●店…エスト・カサ3(エーコ誘拐後)、イプセンの古城3 4 ●拾…ウイユヴェール、デザートエンプレス(脱獄時) ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「遠くの浅瀬」)						
デモンズメイル	27 —	— —	—	吸収:闇 強化:闇	5900	▽満月の心得 — —	スタイナー、フライヤ、アトリクス
	●店…ダゲレオ3、イプセンの古城3 4 ●拾…グルグ火山 ●盗…ダンタリアン ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「忘れられた島陸」)						

ダイヤアーマー	33 2	— —	力+1 魔力+1	—	8800	▽アビリティアップ — —	
	●店…ダゲレオ3						
プラチナアーマー	36 —	— —	—	無効:冷	10500	▽ビーストキラー — —	
	●店…ブラン・バル2　パンデモニウム3　ダゲレオ4						
キャラビニエール	39 1	— —	素早さ+1 気力+1	—	12300	▽いつでもリジェネ — —	
	●店…ダゲレオ4　●拾…パンデモニウム(合流時)　●盗…クジャ						
ドラゴンメイル	42 —	— —	力+1 魔力+1	—	14000	▽ハイジャンプ — —	
	●店…ダゲレオ4　●盗…銀竜						
源氏の鎧	45 1	— —	魔力+2	—	(2)	▽熱せず冷ませず ▽与一の心 —	
	●盗…マリリス★　●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「外側の島」)						
マクシミリアン	54 —	— —	気力+3	—	(22600)	▽HP20%アップ — —	
	●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(輝く島跡)						
グランドアーマー	59 —	— —	力+1	半減:闇	(28000)	▽薬剤師の免許 ▽瀕死HP回復 —	
	●合…[ミスリルソード+ミスリルアーマー+45000ギル]黒魔道士の村4　●盗…神竜						

アクセサリ

フェニックスの羽	— —	— —	—	—	(2000)	▼フェニックス — —
	●合…[フェニックスの尾+ギサールの野菜+300ギル]記憶の場所4　●拾…多数　●落…ザ・ソウルケージ★ 土のガーディアン★ほか　●盗…多数　●他…初期所持×1、クレイラの街で砂の神官サトレアからもらう、スティルツキンから購入(クレイラの街、フォッシル・ルー、アレクサンドリア・DISC 3)、「ここほれ!チョコボ」の発掘品&賞品(150ポイント)、「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「枯れた砂兵」×9、チョコグラフ「タぐれの海原」×15)、「ステラツィオ」のほうび(2枚)、ギザマルークの洞窟でモグタにクポの実を渡したお礼					
ダークマター	— —	— —	力+3 魔力+2	—	(2)	▼オーディン — —
	●落…オズマ　●盗…オズマ　●他…「オークション」の出展品(DISC 3以降)					
デザートブーツ	— —	2 —	魔力+1 気力+1	半減:土 弱点:水	(1500)	▽逃げてもギル ▼プロテス ▼ライブラ
	●合…[皮の帽子+皮の服+300ギル]リンドブルム1 2 3 4　トレノ2 3 4　黒魔道士の村2 3 4　アレクサンドリア3 4　●拾…クレイラの幹					



身体用防具
アクセサリ
消費アイテム
だいじなものリスト
目的別アイテムリスト
合成リスト
合成進化図
ショップ・合成屋リスト

魔術師のくつ	— / —	— / 6	魔力+2	—	(7500)	▽MP10%アップ ▽混乱回避の術 ▼ブライン	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤー クイナ エーコ サラマンダー マーカス アトリクス
	●合…[ゲルミナスブーツ+ボーンリスト+1500ギル]リンドブルム2 3 4 黒魔道士の村2 3 アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 ダゲレオ3 4 ●拾…クレイラの幹×2						
ゲルミナスブーツ	— / —	2 / —	カ+1	強化:土	(4000)	▽警戒 ▽HP10%アップ ▼とんずら	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤー クイナ エーコ サラマンダー マーカス アトリクス
	●合…[デザートブーツ+フォーク+900ギル]トレノ2 3 4 リンドブルム2 3 4 黒魔道士の村2 3 4 アレクサンドリア3 4 ●拾…ブルメシア ●他…サラマンダーの初期装備「チョコボのお宝さがし」のお宝「チョコグラフ「川のほとり」」×2)						
サンダル	— / —	— / —	—	—	(1200)	—	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤー クイナ エーコ サラマンダー
	●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(クェンティス半島沖のアワ×8)						
フェザーブーツ	— / —	3 / —	—	吸収:土	(6000)	▽いつでもレビテト ▼レビテト ▼ミニマム	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤー クイナ エーコ サラマンダー アトリクス
	●合…[魔術師のくつ+フェニックスの羽+4000ギル]アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 リンドブルム3 4 ダゲレオ3 4 ●拾…ウイユヴェール ●盗…ティアマット ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「枯れ果てゆく浅瀬」)、「オークション」の出展品(DISC 3以降)						
トルブーツ	2 / 1	— / —	カ+2	—	(21000)	▽MP消費攻撃 ▽先制攻撃率アップ ▽HP20%アップ	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤー クイナ エーコ サラマンダー マーカス アトリクス
	●合…[フェザーブーツ+ウイングエッジ+6500ギル]ダゲレオ3 4 ●拾…バンデモニウム(合流時) ●盗…ガーランド★、ハーデス ●他…「カエルとり」の賞品(45匹)						
エルメスのくつ	— / —	4 / 4	素早さ+2	—	(33000)	▽いつでもヘイスト ▽オートポーション ▼ヘイスト	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤー クイナ エーコ サラマンダー アトリクス
	●合…[バトルブーツ+エメラルド+12000ギル]黒魔道士の村4 ●拾…クワン洞(ヒルダガルデ3号入手後) ●盗…ダンタリアン★ ●盗…ハーデス ●他…「腕試しバトル」の賞品(対アムドゥシアス(A))						
ブクレット	— / —	5 / —	魔力+3 気力+1	—	(3200)	▽止まらずの術 ▽いやしの ▽カウンター	ジタン ビビ ガーネット フライヤー クイナ エーコ サラマンダー アトリクス
	●合…[金のチョーカー+ペリドット+4000ギル]アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 リンドブルム3 4 ダゲレオ3 4 ●拾…デザートエンプレス(脱獄時) ●他…「ここほれ!チョコボ」の発掘品、「オークション」の出展品(DISC 3以降)						
ベルト	2 / —	— / —	カ+3	—	(7000)	▽MP消費攻撃 ▽カウンター ▼ファイラ	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤー クイナ エーコ マーカス アトリクス
	●合…[ガラスのバックル+チェインメイル+2000ギル]リンドブルム2 3 4 黒魔道士の村2 3 アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 ダゲレオ3 4 ●他…トレノでATE「名物」を見たあとに4本腕の男からもらう						
具帯	1 / —	— / —	カ+2 気力+2	強化:風	(11000)	▽HP20%アップ ▽ビーストキラー ▼グラビデ	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤー クイナ エーコ サラマンダー アトリクス
	●合…[ねじりはちまき+サバイバルベスト+4000ギル]アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 リンドブルム3 4 ダゲレオ3 4 ●拾…黒魔道士の村 ●盗…デスゲイズ ●他…「ステラツィオ」のほうひ(8枚)						
ガラスのバックル	— / —	— / 5	カ+1 魔力+1 気力+2	—	(1600)	▽毒味の術 ▽追加効果発動 ▼サンダー	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤー クイナ エーコ サラマンダー マーカス アトリクス
	●合…[ガラスの腕輪+皮のリスト+500ギル]リンドブルム1 2 3 4 トレノ2 3 4 黒魔道士の村2 3 4 アレクサンドリア3 4						
ラインの指輪	— / 2	— / —	気力+2	吸収:冷	(7500)	▽熱せず冷ませず ▽薬剤師の免許 ▽モグのおまもり	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤー クイナ エーコ サラマンダー マーカス アトリクス
	●合…[ボーンリスト+星くずのロッド+3000ギル]黒魔道士の村2 3 アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 リンドブルム3 4 ダゲレオ3 4 ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(シアウェイズキャニオン東部のヒヒ)、「オークション」の出展品、「発掘」の発掘品						

ロゼッタの指輪

■1 ■2 ■3 ■2 | 魔力+1 | 吸収:火 | (36000) | ▽レベルアップ ▽精神統一 ▽リフレク信返し

●合…[マダインの指輪+ホーリーランス+24000ギル]黒魔道士の村4 ●落…ヤーン(精霊)★ ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(シーテンス氷原のヒヒ)、「ステラツィオ」のほうび(10枚)

リフレクトリング

■— ■1 ■— ■— | 力+1 気力+1 | 弱点:火・冷・雷 | (7000) | ▽いつでもリフレク ▽まどろみの術 ▼リフレク

●合…[アンクレット+マダインの指輪+7000ギル]黒魔道士の村2 3 アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 リンドブルム3 4 ダゲレオ3 4 ●盗…ハーテス★ ●他…「オークション」の出展品

さんごの指輪

■— ■— ■— ■3 | 気力+2 | 吸収:雷 | (4000) | ▽眠らずの術 ▽マンイーター ▼竜剣

●合…[雷のつえ+ロッド+1200ギル]トレノ2 3 4 リンドブルム2 3 4 黒魔道士の村2 3 アレクサンドリア3 4 ダゲレオ3 4 ●他…狩猟祭の賞品(フライヤ優勝時)

プロミストリング

■— ■— ■3 ■— | 力+2 | — | (9000) | ▽瀕死HP回復 ▽使用MP吸収 ▽魔法無属性化

●合…[キマイラの腕輪+ルビー+6000ギル]ダゲレオ3 4 ●拾…デザートエンプレス(脱獄時) ●他…「オークション」の出展品(ブルーナルシス入手後)

転生の指輪

■— ■2 ■— ■— | 気力+4 | 強化:聖 | (10000) | ▽おまじない ▼レイズ ▼蘇生

●合…[ダイヤモンド+アンクレット+7000ギル]ダゲレオ3 4 ●盗…トランス・クジャ ●他…カードゲーム大会の優勝賞品、「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「忘れられた島」)

まもりの指輪

■2 ■3 ■4 ■6 | 気力+1 | 半減:すべて | (40000) | ▽忍者の教え ▽魔法無属性化 ▽消費MP半減

●合…[ダークマター+転生の指輪+40000ギル]記憶の場所4 ●拾…リンドブルム・劇場街(復興後/DISC 4) ●他…モグネット本部でアルテミノンにすべすべオイルを渡したお礼、「チョコボのお宝さがし」のお宝(シーテンス氷原のヒヒ)、「ここほれ!チョコボ」の賞品(8500ポイント)、「( )×クイズ」の賞品(正解率80%以上)

ふゆう石のかけら

■— ■1 ■5 ■— | 力+2 魔力+2 | 吸収:聖・闇 | (2) | ▽おうえん — —

●合…[とんかち+ふゆう石+25000ギル]記憶の場所4 ●落…アーク★ ●盗…オズマ ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「外側の島2」)

ふゆう石

■1 ■2 ■— ■— | 素早さ+1 魔力+1 | — | (2) | ▼アーク — —

●合…[ふゆう石のかけら+ふゆう石のかけら+50000ギル]記憶の場所4 ●落…オズマ★

黄色いスカーフ

■— ■1 ■— ■— | 力+2 | — | (1800) | ▽バードキラー ▽取得ギルアップ ▽ギルもぬすむ

●合…[羽根付き帽子+とんがり帽子+400ギル]リンドブルム1 2 3 4 トレノ2 3 4 黒魔道士の村2 3 4 アレクサンドリア3 4 ●拾…クレイラの街 ●他…ベアトリクスの初期装備

金のチョーカー

■— ■1 ■2 ■— | 魔力+2 | 半減:風 強化:闇 | (4000) | ▽オートポーション ▽逃げてもギル ▼シェル

●合…[リネンキュラッサ+金の針+1300ギル]トレノ2 3 4 リンドブルム2 3 4 黒魔道士の村2 3 4 アレクサンドリア3 4

妖精のピアス

■— ■— ■4 ■2 | 気力+2 | 強化:風 | (6000) | ▽レベルアップ ▽熱せず冷ませず ▼リジェネ

●合…[魔法の腕輪+金の針+3200ギル]黒魔道士の村2 3 アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 リンドブルム3 4 タゲレオ3 4 ●拾…フォノシルルー、デザートエンプレス(脱獄時またはエーコ誘拐後) ●他…「オークション」の出展品



アクセサリ
消費アイテム
だいじなものリスト
目的別アイテムリスト
合成リスト
合成進化図
ショップ・合成屋リスト

名前	装備可能キャラクター	能力値	特殊効果	属性	価格	装備することでつけられるアビリティ	装備可能キャラクター
天使のイヤリング	2 / — / — / —	— / — / — / —	力+2	強化：聖	(20000)	▽いつでもリジェネ ▽MP20%アップ ▼レーゼの風	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ アトモス サラマンダー アトリクス
	●合…[妖精のピアス+バレッタ+8000ギル]ダゲレオ3 4 ●拾…ブラン・バル ●他…ブルート隊への指示時にヘアトリクスからもらう(適切な指示4個)						
パールルージュ	1 / — / — / —	— / — / — / 4	魔力+2 気力+4	半減：聖 強化：水	(4000)	▽レベルアップ ▽リフレク貫通 ▽沈黙回避の術	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ アトモス サラマンダー アトリクス
	●合…[ムーンストーン+エリクサー+5000ギル]アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 リンドブルム3 4 ダゲレオ3 4 ●他…[オークション]の出展品						
カチューシャ	1 / — / — / —	— / — / — / —	素早さ+3 魔力+2 気力+1	強化：火	(3000)	▽暗闇回避の術 ▽アビリティアップ ▼レイズ	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ アトモス サラマンダー アトリクス
	●合…[三角帽子+ラバーヘルム+1000ギル]トレノ2 3 4 リンドブルム2 3 4 黒魔道士の村2 3 アレクサンドリア3 4 ダゲレオ3 4 ●拾…ダリの村(DISC 3) ●他…[ここほれ!チョコボ]の発掘品						
バレッタ	1 / — / — / —	— / — / — / —	力+3 魔力+1 気力+1	強化：冷	(7000)	▽薬剤師の免許 ▽ギャンブル防御 ▼ケアルラ	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ アトモス サラマンダー アトリクス
	●合…[ニードルフォーク+バルビュータ+1800ギル]リンドブルム2 3 4 黒魔道士の村2 3 アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 ダゲレオ3 4 ●拾…イプセンの古城 ●他…[ここほれ!チョコボ]の発掘品						
イクステンション	1 / — / — / —	1 / — / — / —	力+1 魔力+2 気力+1	強化：雷	(10000)	▽オートポーション ▽MP10%アップ ▽レベルアップ	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ アトモス サラマンダー アトリクス
	●合…[ラミアのティアラ+マルチナラケット+3500ギル]黒魔道士の村2 3 アレクサンドリア3 4 トレノ3 4 リンドブルム3 4 ダゲレオ3 4 ●他…[ここほれ!チョコボ]の発掘品、ギザマルークの洞窟でモグタにクポの実を渡したお礼(DISC 3)						
リボン	1 / — / — / —	1 / 5 / 4 / —	力+1 魔力+3 気力+1	吸収：水・風 半減： 火・冷・雷・聖	(2)	▼マディーン ▽アビリティアップ ▽モグのおまもり	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ アトモス サラマンダー アトリクス
	●他…グルグ火山でモグからもらう、[チョコボのお宝さがし]のお宝(チョコクラフ「忘れられた島」)、[オークション]の出展品(DISC 4)						
おとめのいのり	— / — / — / 1	— / — / 3 / —	魔力+1	弱点：闇 強化：聖	(2)	▽いつでもリジェネ — —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ アトモス サラマンダー アトリクス
	●拾…イプセンの古城 ●他…[チョコボのお宝さがし]のお宝(シアウェイズキャニオン西部のヒビ)						
いにしえのかおり	— / — / — / —	— / 4 / — / —	力+2	弱点：聖 強化：闇	(2)	▽斬鉄ダメージ — —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ アトモス サラマンダー アトリクス
	●拾…イプセンの古城						
ガーネット	— / — / — / —	— / — / — / —	—	—	(2)	▼バハムート ▽いやしの —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ アトモス サラマンダー アトリクス
	●合…[原石+万能薬+350ギル]ダゲレオ3 4 黒魔道士の村4 記憶の場所4 ●落…アバドン(B)、スティルヴ ●盗…アバドン(B:★)、キマイラ ●他…アレクサンドリア城でヘアトリクスからもらう、[チョコボのお宝さがし]のお宝(チョコグラフ「外側の島」×16、クワン洞沖のアワ×9)						
アメジスト	— / — / — / —	— / — / — / —	—	—	(2)	▼アトモス ▼グラビデ —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ アトモス サラマンダー アトリクス
	●合…[原石+迷惑チン+200ギル]ダゲレオ3 4 黒魔道士の村4 記憶の場所4 ●拾…アレクサンドリア(崩壊後) ●落…シタン(ドッペルゲンガー)、クアール、アガレス、リングコマンダー、クラーケン(クリスタル) ●盗…ジタン(ドッペルゲンガー) ●他…アレクサンドリア城でトットからもらう、[チョコボのお宝さがし]のお宝(チョコグラフ「外側の島」×21、チョコグラフ「忘れられた島」×13)						
アクアマリン	— / — / — / —	— / — / — / —	—	—	(2)	▼リヴァイアサン ▽HP10%アップ —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ エーコ クイナ アトモス サラマンダー アトリクス
	●他…イーファの樹(クジャ追跡時)の召喚塚から入手、ダゲレオの龍神の石碑で原石4個と交換、[チョコボのお宝さがし]のお宝(輝く島跡×10)						

ダイヤモンド	— — — —	— — — —	—	—	(2)	▽熱せず冷まさず ▽まどろみの術 —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ クイナ エーコ サラマンダー マーカス ルビィ アレクサンドリア
	●拾…コンデヤ・パタ ●落…ガルーダ(精霊)★ ●他…スティルツキンから購入(ブラン・バル)、「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「夕ぐれの海原」)						
エメラルド	— — — —	— — — —	—	—	(2)	▼ヘイスト ▽MP10%アップ ▼ホワイトドロー	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ クイナ エーコ マーカス ルビィ アレクサンドリア
	●落…ニンフ(精霊)★ ●他…クレイラの街でクレイラ大祭司からもらう、スティルツキンから購入(ウイユヴェール)						
ムーンストーン	— — — —	— — — —	—	—	(2)	▼ノエル ▽ビーストキラー —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ クイナ エーコ マーカス ルビィ アレクサンドリア
	●落…ジャバウォック(精霊)★ ●他…コンデヤ・パタ山道の祭壇で4枚の石板と交換 スティルツキンから購入(アレクサンドリア・DISC 4)、「チャンバラ」の賞品(100人)						
ルビー	— — — —	— — — —	—	—	(2)	▼カーバンクル ▼リフレク —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ クイナ エーコ ルビィ アレクサンドリア
	●他…イーファの樹(精霊消滅前)の封印解除時に入手、スティルツキンから購入(アレクサンドリア・DISC 4)						
ペリドット	— — — —	— — — —	—	—	(2)	▼ラムウ ▼サンダラ —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ クイナ エーコ サラマンダー マーカス ルビィ アレクサンドリア
	●合…[原石+金の針+100ギル]ダゲレオ3 4、黒魔道士の村4、記憶の場所4 ●拾…アレクサンドリア城(崩壊後) ●落…グリフォン★、ストローバー、グレネードほか ●盗…ストローバー、ビヒ(ドッペルゲンガー)、クイナ(ドッペルゲンガー) ●他…ビナックルロックスでラムウからもらう、「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「枯れた砂兵」×12、チョコグラフ「冷たい入り江」×11)						
サファイア	— — — —	— — — —	—	—	(2)	▼フェンリル ▽満月の心得 —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ クイナ エーコ マーカス ルビィ アレクサンドリア
	●合…[原石+毒消し+200ギル]ダゲレオ3 4、黒魔道士の村4、記憶の場所4 ●拾…アレクサンドリア(崩壊後)、アレクサンドリア城(崩壊後) ●落…ノール、アントリオン(2回目以降)、エーコ(ドッペルゲンガー)、スクイトラーケン、赤竜 ガーゴイル、鉄巨人 ●盗…エーコ(ドッペルゲンガー) ●他…エーコの初期装備、「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「冷たい入り江」×15、チョコグラフ「外側の島2」×11)						
オパール	— — — —	— — — —	—	—	(2)	▼シヴァ ▼ブリザラ —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ クイナ エーコ マーカス ルビィ アレクサンドリア
	●合…[原石+ポーション+100ギル]ダゲレオ3 4、黒魔道士の村4、記憶の場所4 ●拾…アレクサンドリア城(崩壊後) ●落…エビタフ、フライヤ(ドッペルゲンガー)、レイス(青)、ケルベロス、ムーバー★、マリリス(クリスタル) ●盗…フライヤ(ドッペルゲンガー)、ムーバー★ ●他…アレクサンドリア城でトットからもらう、「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「忘れられた高原」×14、チョコグラフ「冷たい入り江」×9)						
トパーズ	— — — —	— — — —	—	—	(2)	▼イフリート ▼ファイラ —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ クイナ エーコ マーカス ルビィ アレクサンドリア
	●合…[原石+目薬+100ギル]ダゲレオ3 4、黒魔道士の村4、記憶の場所4 ●拾…アレクサンドリア(崩壊後) ●落…グリムロノク★、サラマンダー(トッペルゲンガー)、レイス(赤)、アーリマン★、リッチ(クリスタル)ほか ●盗…サラマンダー(ドッペルゲンガー)、レイス(赤)★ ●他…アレクサンドリア城でトットからもらう、「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「冷たい入り江」×19、クワン洞窟のアワ×15)						
ラピスラズリ	— — — —	— — — —	—	—	(2)	▽アビリティアップ ▽与一の心 —	ジタン ビビ ガーネット スタイナー フライヤ クイナ エーコ マーカス ルビィ アレクサンドリア
	●合…[原石+デッドペッパー+400ギル]黒魔道士の村4、記憶の場所4 ●拾…アレクサンドリア城(ガーネット即位時)、リンドブルム・劇場街(復興後) ●落…ダカー(トッペルゲルガー)、スタイナー(ドッペルゲンガー) フェザーサークル(精霊)★、アノンュ、ベヒーモス(B) ●盗…ダガー(ドッペルゲンガー)、スタイナー(ドッペルゲンガー) ●他…「チョコボのお宝さがし」のお宝(シーテンス氷原のヒビ×41)						



消費アイテム

回復／攻撃用

ポーション	50	単体のHPを100回復させる	単体のHPを150回復させる（使用者が「薬剤師の免許」を装備していれば300回復）。対象がゾンビ状態もしくはアンデッドモンスターの場合はダメージになる
	●店…各地1 2 3 4 ●拾…各所 ●落…多数 ●盗…多数 ●他…初期所持×7、「ここほれ！チョコボ」の発掘品、「チョコボのお宝さがし」のお宝（全5ヵ所、合計×133）		
ハイポーション	200	単体のHPを300回復させる	単体のHPを450回復させる（使用者が「薬剤師の免許」を装備していれば900回復）。対象がゾンビ状態もしくはアンデッドモンスターの場合はダメージになる
	●店…各地2 3 4 ●拾…各所 ●落…多数 ●盗…多数 ●他…初期所持×2、ブルート隊への指示時にベアトリクスからもらう（適切な指示0個）、スティルツキンから購入（ブルメシア、クレイラの街、アレクサンドリア・DISC 3、ウイユヴェール）、「ここほれ！チョコボ」の発掘品、「チョコボのお宝さがし」のお宝（全5ヵ所、合計×47）、「発掘」の発掘品		
エーテル	（2000）	単体のMPを100回復させる	単体のMPを150回復させる（使用者が「薬剤師の免許」を装備していれば300回復）。対象がゾンビ状態もしくはアンデッドモンスターの場合はMPへのダメージになる
	●合…［やまびこ草＋ワクチン＋500ギル］記憶の場所4 ●拾…各所 ●落…多数 ●盗…多数 ●他…初期所持×2、クレイラの街で樹の神官ウィランからもらう、ブルート隊への指示時にベアトリクスからもらう（適切な指示1個）、スティルツキンから購入（ブルメシア、クレイラの街、フォッシル・ルー、コンデヤ・パタ山道、ブラン・バル）、「チャンバラ」の賞品（49入以下）、「ここほれ！チョコボ」の発掘品＆賞品（450ポイント）、「チョコボのお宝さがし」のお宝（全7ヵ所、合計×37）、「カエルとり」の賞品（5匹）、キザマルークの洞窟でモグタにクポの実を渡したお礼		
エリクサー	（2）	単体のHPとMPを全回復させる	単体のHPとMPを全回復させる。対象がゾンビ状態もしくはアンデッドモンスターの場合は戦闘不能状態にさせる
	●拾…各所 ●落…多数 ●盗…多数 ●他…アレクサンドリア城でバイロイトからもらう、クレイラの街でブルメシアの民レアリーからもらう、マダイン・サリでモチャからもらう、ブルート隊への指示時にベアトリクスからもらう（適切な指示2個）、ギザマルークの洞窟でモグタにクポの実を渡したお礼（DISC 2・クレイラ崩壊後）、スティルツキンから購入（アレクサンドリア・DISC 3、ウイユヴェール、ブラン・バル、アレクサンドリア・DISC 4）、「ここほれ！チョコボ」の発掘品、「チョコボのお宝さがし」のお宝（全4ヵ所、合計×13）、「カエルとり」の賞品（15匹）、「オークション」の出展品（ブルーナルシス入手後）、「ステラツィオ」のほうび（6枚）、「チャンバラ」の賞品（50～79人）		
フェニックスの尾	150	単体の戦闘不能状態を解除する（HPは1～10）。対象がゾンビ状態の場合はHPを0～9にする（ゾンビ＋戦闘不能状態だったときは効果なし）	単体の戦闘不能状態を解除する（HPは1～10）。対象がゾンビ状態もしくはアンデッドモンスターの場合はHPを0～9にする（ゾンビ＋戦闘不能状態だったときは効果なし）
	●店…各地1 2 3 4 ●拾…各所 ●落…多数 ●盗…多数 ●他…初期所持×2、クレイラの街で水の巫女シャロンからもらう、「チョコボのお宝さがし」のお宝（チョコグラフ「枯れた砂浜」×5、チョコグラフ「ふかんの浅瀬」×4、チョコグラフ「夕ぐれの高原」×12）		
万能薬	300	単体の猛毒・沈黙・暗闇状態を解除する	単体のストップ・猛毒・沈黙・暗闇・毒・ミニマム・徐々に石化状態を解除する
	●店…各地2 3 4 ●拾…各所 ●落…黒魔道士タイプB、ティアマット（クリスタル）★ クラーケン（クリスタル）★ ●盗…黒のワルツ1号★、神竜★、キマイラ ●他…初期所持×2、クレイラの街で花の巫女シャロンからもらう、スティルツキンから購入（フォッシル・ルー）、「ここほれ！チョコボ」の発掘品、「チョコボのお宝さがし」のお宝（チョコグラフ「小さな兵辺」×4、プロウバレー沖のアワ×10）		
毒消し	50	単体の猛毒状態を解除する	単体の猛毒・毒状態を解除する
	●店…各地1 2 3 4 ●拾…ダリの村 ●落…キマイラ、スティルヴァ ●盗…ムシュフシュ★ ミミック クロウラー★ サンドスコーピオ、ホエールゾンビ★、クアール、スクイドラーケン、ワームヒュドラ、アムドゥンアス（A） ●他…「ここほれ！チョコボ」の発掘品、「チョコボのお宝さがし」のお宝（チョコグラフ「みかいの地」×10）		
目薬	50	単体の暗闇状態を解除する	単体の暗闇状態を解除する
	●店…各地1 2 3 4 ●拾…アレクサンドリア（タンタラス上演時もしくはガーネット即位時）、北ゲート（メリダアーチ）、ダリの地下 ●落…多数 ●盗…デンドロビウム★、レディーハグ★、イエティ★、ドラゴンフライ★ほか ●他…「ここほれ！チョコボ」の発掘品、「チョコボのお宝さがし」のお宝（シアウェイズキャニオン東部のヒヒ×19）		
やまびこ草	50	単体の沈黙状態を解除する	単体の沈黙状態を解除する
	●店…各地1 2 3 4 ●拾…リンドブルム・商業区（通常時）、クレイラの街×2 ●落…多数 ●盗…ヴァイス★、マンドラゴラ★、ニンフ★ マジックヴァイス★ 女兵（A）、いただきキャット★、リンクコマンダー★ ●他…「ここほれ！チョコボ」の発掘品、「チョコボのお宝さがし」のお宝（チョコグラフ「いてつく大地」×5）		
金の針	100	単体の石化状態を解除する	単体の石化状態を解除する。対象が石モンスターの場合は戦闘不能状態にさせる
	●店…各地1 2 3 4 ●拾…ブルメシア×2 ●落…アイロネート、バジリスク、ゾンビ、アームストロング、カトブレパス ●盗…アイロネート、バジリスク★ ストローバー★、カトブレパス★、エピタフ、各種ドッペルゲルガー★、アガレス ●他…スティルツキンから購入（ブルメシア）、「ここほれ！チョコボ」の発掘品、「チョコボのお宝さがし」のお宝（チョコグラフ「枯れ果てゆく浅瀬」×6）		
おふだ	100	単体のゾンビ状態を解除する	単体のゾンビ状態を解除する
	●店…各地2 3 4 ●落…ゾンビ ●盗…ゾンビ★、ドラゴンゾンビ★、ホエールゾンビ ●他…スティルツキンから購入（コンデヤ・パタ山道）、「チョコボのお宝さがし」のお宝（チョコグラフ「遠くの浅瀬」×6）		

アクセサリ
消費アイテム
たいじなものリスト
目的別アイテムリスト
合成リスト
合成進化図
ショップ・合成屋リスト

名前	値段	メニュー画面使用時の効果	バトル使用時の効果
迷惑チン	150	単体の迷惑状態を解除する	単体の迷惑状態を解除する
	●店…各地2 3 4　●落…ニンフ、サンドスコーピオ、サンドゴーレム、アントリオン(1回目)★、スケアモンスター、クラーケン(クリスタル)　●盗…キャリオンワーム★、アントリオン(1回目、2回目以降)★、フェザーサークル、オーガ(A)★、オーガ(B)★、クラーケン(クリスタル)★　●他…「ここほれ！チョコボ」の発掘品、「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「せいれいの島」×15)		
ワクチン	100	単体のウイルス状態を解除する	単体のウイルス状態を解除する
	●店…エスト・ガザ1、ヒルダガルデ1号2、イプセンの古城3 4、ブラン・バル2、バンデモニウム2、黒魔道士の村4、ダゲレオ4　●落…メルティジェミニ★、ムーバー、ヘクトアイズ、シェルタドラゴン(A)、アバトン(B)、キマイラ、アッシュ　●盗…メルティジェミニ★、リングコマンダー、ムーバー、モルボル、シェルタドラゴン(B)、キマイラ★ほか		
ギサールの野菜	60	チョコを呼び寄せる(チョコボの足跡上でのみ使用可)	単体のバーサク状態を解除する
	●店…チョコボの森1 2 3 4、チョコボの入り口3 4、チョコボの空中庭園3 4　●拾…クレイラの幹、クレイラの街、黒魔道士の村　●他…「ここほれ！チョコボ」の発掘品＆賞品(10ポイント)、「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「忘れられた浅瀬」×8)		
装備可能 フェニックスの羽	(2000)	使用不可	単体の戦闘不能状態を解除する(HPは1～10)。対象がゾンビ状態もしくはアンデッドモンスターの場合はHPを0～9にする(ゾンビ+戦闘不能状態だったときは効果なし)。所持数が召喚「転生の炎」の自動発動確率に影響を与える
	(→P.104)		
デッドペッパー	(100)	チョコに与えて特殊能力を発揮させる(チョコに乗っているときのみ使用可)	単体に「デッドペッパーの所持数×30」のダメージを与える
	●他…チョコボの桃源郷でチョコボからもらう、「ここほれ！チョコボ」の発掘品		
テント	800	全体のHPとMPを最大値の半分だけ回復する(セーブモーグリとの会話中およびセーブポイント利用時のみ使用可)	単体のHPとMPを最大値の半分だけ回復し、同時に50%の確率で沈黙+暗闇+毒状態にする
	●店…各地1 2 3 4　●拾…各所　●落…ケーヴインプ、レディーバグ、マンドラゴラ、ギザマルーク★、サボテンダー、スティルヴ★ほか　●盗…多数　●他…初期所持×1、スティルツキンから購入(コンデヤ・パタ山道)、「ここほれ！チョコボ」の発掘品、「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「山のはざま」×2、チョコグラフ「いてつく大地」×3)、ギザマルークの洞窟でモグタにクポの実を渡したお礼		
装備可能 ダークマター	(2)	使用不可	単体に9999のダメージを与える
	●落…オズマ　●盗…オズマ　●他…「オークション」の出展品(DISC 3以降)		

投げ専用武器

名前	値段	メニュー画面使用時の効果	バトル使用時の効果
円月輪	200	使用不可	サラマンダーの『なげる』専用武器(攻撃力25)
	●店…マダイン・サリ2 3 4、アレクサンドリア3 4、リンドブルム3 4、ウイユヴェール3、デザートエンプレス3　●他…「ここほれ！チョコボ」の発掘品		
ライジングサン	500	使用不可	サラマンダーの『なげる』専用武器(攻撃力36)
	●店…デザートエンプレス3、エスト・ガザ(エーコ誘拐後)1、ダゲレオ3 4、イプセンの古城3 4、ブラン・バル2、バンデモニウム3　●拾…ウイユヴェール　●盗…クランドドラゴン　●他…「ここほれ！チョコボ」の発掘品、「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「小さな浜辺」×8)		
ウイングエッジ	(3000)	使用不可	サラマンダーの『なげる』専用武器(攻撃力64)
	●拾…エスト・ガザ、グルグ火山、ブラン・バル　●落…銀竜★、神竜★、ティアマット★、ハーデス★、デスゲイズ★　●盗…クラーケン右触手★、ティアマット(クリスタル)　●他…「ここほれ！チョコボ」の発掘品＆賞品(3500ポイント)、「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「みかいの地」×3、チョコグラフ「閉ざされた森」×10)		

宝石

名前	値段	メニュー画面使用時の効果	バトル使用時の効果
装備可能 ガーネット	(2)	使用不可	単体のHPを「ガーネットの所持数×12」回復する
	(→P.107)		



装備可能 アメジスト	(2)	使用不可	単体のHPを「アメジストの所持数×20」回復する
	(→P 107)		
装備可能 アクアマリン	(2)	使用不可	単体のHPを「アクアマリンの所持数×28」回復する
	(→P 108)		
装備可能 ダイヤモンド	(2)	使用不可	単体のHPを「ダイヤモンドの所持数×36」回復する
	(→P 108)		
装備可能 エメラルド	(2)	使用不可	単体のHPを「エメラルドの所持数×44」回復する
	(→P 108)		
装備可能 ムーンストーン	(2)	使用不可	単体のHPを「ムーンストーンの所持数×52」回復する
	(→P 108)		
装備可能 ルビー	(2)	使用不可	単体のHPを「ルビーの所持数×60」回復する
	(→P 108)		
装備可能 ペリドット	(2)	使用不可	単体のHPを「ペリドットの所持数×68」回復する
	(→P 108)		
装備可能 サファイア	(2)	使用不可	単体のHPを「サファイアの所持数×76」回復する
	(→P 108)		
装備可能 オパール	(2)	使用不可	単体のHPを「オパールの所持数×84」回復する
	(→P 108)		
装備可能 トパーズ	(2)	使用不可	単体のHPを「トパーズの所持数×92」回復する
	(→P 108)		
装備可能 ラピスラズリ	(2)	使用不可	単体のHPを「ラピスラズリの所持数×100」回復する
	(→P 108)		
原石	(300)	使用不可	単体のHPを「原石の所持数×4」回復する。所持数が召喚「オーディン」によって与えるダメージ量に影響を与える
	●拾…リンドブルム・劇場街(通常時)、クレイラの街×2、リンドブルム・劇場街(崩壊後)、マダイン・サリ　●落…多数　●盗…多数　●他…「ここほれ！チョコボ」の発掘品＆賞品(250ポイント)、「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「夕ぐれの高原」×14、チョコグラフ「忘れられた高原」×17、チョコグラフ「海」×27)、「カエルとり」の賞品(2匹)、「発掘」の発掘品		

だいじなものリスト

アイテム	入手方法	使用方法
鎖のペンダント	魔の森を脱出したあと、カーネットが仲間に加わるときに自動で入手	アレクサンダーの召喚に使用する
追憶のイヤリング	コンデヤ・パタ山道で、エーコが仲間に加わるときに自動で入手	アレクサンダーの召喚に使用する
天竜の爪	アレクサンドリア城(ガーネット即位時)で、ガーネットとエーコが宝珠をわけるときに自動で入手	アレクサンダーの召喚に使用する
砂漠の星	アレクサンドリア城(ガーネット即位時)で、ガーネットとエーコが宝珠をわけるときに自動で入手	アレクサンダーの召喚に使用する
おしばいのチケット	アレクサンドリア(タンタラス上演時)で、操作キャラクターがビビになったときに自動で入手	アレクサンドリア(タンタラス上演時)の[illegible] 1-8 広場にいるチケット屋に見せる
ブランクの解毒剤	劇場艇プリマビスタ(墜落後)のMAP 32-1 貨物室でバクーと戦ったあと、魔の森へ行くときにブランクからもらう	魔の森のMAP 47-2 最深部で、プリンケの毒におかされたカーネットを助けるために使う
霧の大陸マップ	魔の森を脱出するときに、ブランクから受け取る	ワールドマップ上でSELECTボタンを押すと霧の大陸のナビマップが表示されるようになる(対側の大陸に到着前)
ワールドマップ	リンドブルム城(崩壊後)を出発するときに、シドからもらう	ワールドマップ上でSELECTボタンを押すと全世界のナビマップが表示されるようになる(対側の大陸に到着後)
モーグリのたてぶえ	魔の森を脱出したあと、モーグリのモンティからもらう	ワールドマップ上で[illegible]ボタンを押すと、モーグリモグオを呼んでセーブやテントの使用ができるようになる
クポの実	リンドブルム・商業区(通常時)で発生する強制ATE「ビビの買い物」内で、ビビがアリスからもらう	ギザマルークの洞窟のMAP 18-1 契り窟で巨大なベルに閉じこめられているモーグリのモタを助けるために使う
ギザマルークのベル	ギザマルークの洞窟で、Ⓐ MAP 18-2 洞窟❶に倒れているブルメシア兵からもらう、Ⓑ MAP 18-5 洞窟❷にいる黒魔道士タイプAを倒して入手、Ⓒ洞窟❶に倒れているブルメシア兵を調べて取る、Ⓓ洞窟❷の通路端に倒れているブルメシア兵からもらう、ⓔMAP 18-1 契り窟の巨大なベルの下にある宝箱から取る	ギザマルークの洞窟の各所にある「ベルのとら」を開ける
ホーリーベル	ギザマルークの洞窟のMAP 18-5 洞窟❸でモグオと会話したあと、部屋を出るときにもらう	ギザマルークの洞窟のMAP 18-1 契り窟にある「聖なるとびら」を開ける
プロテガベル	ブルメシアのMAP 25-15 建築家の寝室でブルメシア兵と会話したあと、ベッドの裏で拾う	ブルメシアのMAP 25-5 市街❸にある「守りとびら」を開ける
ゲートパス	南ゲート(ボーデン駅)のMAP 48-2 ホーデンの門内で、背の低い門番が置いていったのを拾う	南ゲートの門を通行するために必要
白金の針	トレノで貴族の屋敷に忍びこんだあと、MAP 60-17 トット家でマーカスが取る	石化したブランクを助けるために使う
ふしぎな葉	リンドブルム(復興後)で葉を探しているときに、劇場街(復興後)のMAP 67-1 劇場通りでシナからもらう	シドをもとの姿にもどすために使用する
きれいな葉	リンドブルム(復興後)で葉を探しているときに、商業区(復興後)のMAP 67-6 広場でアリスからもらう	シドをもとの姿にもどすために使用する
あやしい葉	リンドブルム(復興後)で葉を探しているときに、劇場街(復興後)のMAP 67-3 アトリエで自称芸術家のミケルに葉のことを聞いたあと、アトリエ内で拾う	シドをもとの姿にもどすために使用する
グルグストーン	ウイユヴェールのMAP 11-11 石碑の間で、アーク戦後に取る	グルグ火山に入るために必要。入手後 デザートエンブレス(帰還時)のMAP 14-1 主の間でクジャに奪われる
大地の鎖	イプセンの古城のMAP 10-10 壁画の間❷で取る	テラへの道を開くために、地脈の祠へ奉納する
水面の鎖	イプセンの古城のMAP 10-11 壁画の間❷で取る	テラへの道を開くために、水の祠へ奉納する
猛火の鎖	イプセンの古城のMAP 10-10 壁画の間❷で取る	テラへの道を開くために、火の祠へ奉納する
突風の鎖	イプセンの古城のMAP 10-11 壁画の間❷で取る	テラへの道を開くために、風の祠へ奉納する
キング・オブ・ナワトビ	ミニゲーム『ナワトビ』で、1000回以上跳ぶ	「ナワトビ」で好記録を出したことを証明するアイテム
アスリート・クイーン	ミニゲーム『かけっこ』で、カバオのかけっこレベルを80にする	「かけっこ」で好記録を出したことを証明するアイテム
村長のカギ	トレノのカードゲーム大会開催時に、ダリの村のMAP 56-1 村長の家で、寝ている子どもを起こさないようにしてストーブから取る	ダリの村のMAP 56-1 風車小屋1Fにある、カギのかかった扉を開ける
モッカ・コーヒー	南ゲート(ボーデンアーチ)のMAP 41-1 ボーデンアーチで拾う	ミニゲーム『コーヒー豆』で集めるアイテム
キリマン・コーヒー	マダイン・サリのMAP 56-7 台所で拾う	ミニゲーム『コーヒー豆』で集めるアイテム
ブルマン・コーヒー	ダリの村のMAP 56-6 風車小屋1Fで村長のカギがかかった扉を開け、その先のMAP 56-10 風車小屋前にある宝箱の下から拾う	ミニゲーム『コーヒー豆』で集めるアイテム



だいじなものリスト
目的別アイテムリスト
合成リスト
合成進化図
ショップ・合成屋リスト

ンターのしょうごう	リンドブルム（通常時）で、狩猟祭終了時にシドからもらう	狩猟祭で優勝したことを証明するアイテム（誰が優勝してももらえる）
ミニブラネ	ダリの村のMAP 84-5 村長の家で取る	とくに用途がないコレクターズ・アイテム
ミニシト	ミニゲーム『オークション』で落札する	とくに用途がないコレクターズ・アイテム
ミニブルメシア	リンドブルム・劇場街（通常時）のMAP 85-15 アジトもしくはリンドブルム・劇場街（崩壊後）のMAP 86-15 アジトで拾う	とくに用途がないコレクターズ・アイテム
スターのサイン	リンドブルム・劇場街（通常時）のMAP 85-12 劇場で着ぐるみのモーグリを見たあと、MAP 84-16 アトリエでロウェルからもらう	とくに用途がないコレクターズ・アイテム
モーグリのきぐるみ	リンドブルム・劇場街（通常時）のMAP 85-12 劇場で着ぐるみのモーグリを見たあと、MAP 84-16 アトリエで拾う	とくに用途がないコレクターズ・アイテム
クポの実	ミニゲーム『モグネット』の手紙を配達したときに、モーグリからもらう（すでに持っている場合はもらえない）	ギザマルークの洞窟のMAP 105-5 洞窟❸でモグタに渡すと、各種アイテムと交換してくれる
フォンハート	ミニゲーム『オークション』で落札する	トレノのMAP 48-2 ビショップ家前にいる冒険者に売れる
ーガの魔導器	ミニゲーム『オークション』で落札する	トレノのMAP 48-3 合成屋にいる学者に売れる。黒魔道士の村のMAP 94-4 宿屋でオルゴールを贈らすのに必要（→P 559）
ウネの夢幻鏡	ミニゲーム『オークション』で落札する	トレノのMAP 48-3 ビショップ家前にいる貴族の男に売れる。黒魔道士の村のMAP 94-6 宿屋でオルゴールを贈らすのに必要（→P 559）
ネズミのしっぽ	ミニゲーム『オークション』で落札する（DISC 3以降）	トレノのMAP 48-2 ビショップ家前にいる冒険者に売れる
魔法の指先	ミニゲーム『オークション』で落札する（DISC 4，かつグリフォンハート、ドーガの魔導器，ウネの夢幻鏡，ネズミのしっぽを転売したあと）	ミニゲーム『わらしべ長者』で必要
赤色の石板	コンデヤ・パタ山道のMAP 35-1 崖道❶にある石碑から取る	コンデヤ・パタ山道のMAP 35-5 根の道❷にある祭壇に4枚の石板をはめると，ムーンストーンが手に入る
青色の石板	コンデヤ・パタ山道のMAP 35-2 崖道❷にある石碑から取る	赤色の石板と同じ
青色の石板	コンデヤ・パタ山道のMAP 35-6 根の道❸にある石碑から取る	赤色の石板と同じ
緑色の石板	コンデヤ・パタ山道のMAP 35-8 根の道❺にある石碑から取る	赤色の石板と同じ
聖宮アリエス	ダリの村のMAP 84-8 風車小屋1Fで拾う	ミニゲーム『ステラツィオ』で集めるアイテム
聖宮タウロス	トレノのMAP 48-13 雑居区で拾う	ミニゲーム『ステラツィオ』で集めるアイテム
聖宮ジェミニ	トレノのMAP 49-1 門にある泉に，10ギルを合計13回投げ入れる	ミニゲーム『ステラツィオ』で集めるアイテム
聖宮キャンサー	ブルメシアのMAP 62-2 市街❶で拾う	ミニゲーム『ステラツィオ』で集めるアイテム
聖宮レオ	アレクサンドリア城（ガーネット即位時）のMAP 6-35 昇降室❶もしくはアレクサンドリア城（崩壊後）のMAP 7-35 昇降室❶で拾う	ミニゲーム『ステラツィオ』で集めるアイテム
聖宮ヴァルゴ	黒魔道士の村のMAP 94-4 宿屋で拾う	ミニゲーム『ステラツィオ』で集めるアイテム
聖宮ライブラ	マダイン・サリのMAP 66-2 広場で拾う	ミニゲーム『ステラツィオ』で集めるアイテム
聖宮スコーピオ	クワン洞のMAP 80-1 洞窟で拾う	ミニゲーム『ステラツィオ』で集めるアイテム
聖宮サジタリウス	リンドブルム・商業区（復興後）のMAP 87-28 商店通りで拾う	ミニゲーム『ステラツィオ』で集めるアイテム
聖宮カプリコーン	ダゲレオのMAP 46-1 入口で拾う	ミニゲーム『ステラツィオ』で集めるアイテム
聖宮アクエリアス	イプセンの古城のMAP 102-2 ホールにある宝箱から取る	ミニゲーム『ステラツィオ』で集めるアイテム
聖宮パイシーズ	インビンシブルのMAP 81-1 中心部にある宝箱から取る	ミニゲーム『ステラツィオ』で集めるアイテム
聖宮オフィユカス	ミニゲーム『ステラツィオ』で、最後のステラツィオ探しの依頼を受けたあと，クワン洞のMAP 80-1 洞窟で拾う	ミニゲーム『ステラツィオ』で集めるアイテム
チョコグラフのかけら（左上）	ミニゲーム『ここほれ！チョコボ』で発掘する	ミニゲーム『チョコボのお宝さがし』で必要。かけらを6個集めると、チョコグラフ「霧の近海」が手に入る
チョコグラフのかけら（中上）	ミニゲーム『ここほれ！チョコボ』で発掘する（チョコが浅瀬のアビリティを修得後）	チョコグラフのかけら（左上）と同じ
チョコグラフのかけら（右上）	ミニゲーム『ここほれ！チョコボ』で発掘する（チョコが山のアビリティを修得後）	チョコグラフのかけら（左上）と同じ
チョコグラフのかけら（左下）	ミニゲーム『ここほれ！チョコボ』で発掘する（チョコが山のアビリティを修得後）	チョコグラフのかけら（左上）と同じ
チョコグラフのかけら（中下）	ミニゲーム『ここほれ！チョコボ』で発掘する（ヒルダガルデ3号入手後）	チョコグラフのかけら（左上）と同じ
チョコグラフのかけら（右下）	ミニゲーム『ここほれ！チョコボ』で発掘する（ヒルダガルデ3号入手後）	チョコグラフのかけら（左上）と同じ
クSのあかし	トレジャーハンターランクがSになったあと、ダゲレオのMAP 46-1 入口で4本腕の男からもらう	ミニゲーム『トレジャーハンターランク』で、ランクSであることを証明するアイテム
すべオイル	DISC 4のミニゲーム『モグネット』で、モーグリのクポからはじまる一連の手紙をすべて配達したあと、アレクサンドリア（崩壊後）のMAP 4-1 小劇場でルビィからもらう	モグネット本部のMAP 74-1 モグネット本部にいるアルテミシオンに渡すと、モグネットが復活し、お礼としてまもりの指輪がもらえる
うりゃくぼん	チョコボの空中庭園のMAP 93-1 チョコボの空中庭園でオズマを倒したあと、モーグリのメネからもらう	オズマを倒したことを証明するアイテム

目的別アイテムリスト

属性別

属性	その属性との相性を持つ装備品	
	相性	装備品名
火	属性攻撃	フレイムタン、炎のつえ
	吸収	ロゼッタの指輪
	無効	イージスのこて
	半減	セイブザクイーン、黒頭巾、まもりのこて、ガントレット、アダマンベスト、シールドアーマー、まもりの指輪、リボン
	弱点	むぎわら帽子、シルクの服、もめんのローブ、シルクのローブ、魔術師のローブ、飽食のローブ、白のローブ、黒のローブ、光のローブ、リフレクトリング
	強化	レッドキャップ、ブレイブスーツ、カチューシャ
冷	属性攻撃	アイスブランド、アイスランス、氷のつえ
	吸収	マダインの指輪
	無効	ダルクハット、プラチナアーマー
	半減	ディフェンダー、プラチナヘルム、エスカッション、まもりのこて、レザープレイト、シールドアーマー、まもりの指輪、リボン
	弱点	むぎわら帽子、リフレクトリング
	強化	三角帽子、魔術師の服、バレッタ
雷	属性攻撃	さんごの剣、雷のつえ
	吸収	さんごの指輪
	無効	アダマン帽、ラバーコンシャス
	半減	ディフェンダー、黒頭巾、ラバーヘルム、雷神のこて、まもりのこて、シルクの服、シールドアーマー、まもりの指輪、リボン
	弱点	むぎわら帽子、チェインプレイト、リフレクトリング
	強化	閃光魔導、雷神のこて、イクステンション
土	吸収	大地の衣、フェザーブーツ
	無効	サークレット
	半減	黄金のスカラー、ガントレット、チェインメイル、デザートブーツ、まもりの指輪
	弱点	むぎわら帽子
	強化	ねじりはちまき、ボーンリスト、大地の衣、ゲルミナスブーツ

属性	その属性との相性を持つ装備品	
	相性	装備品名
水	属性攻撃	ドラゴンクロー
	吸収	八角棒、リボン
	無効	ダイヤのこて
	半減	ヘッドギア、黒頭巾、ブロンズヘルム、ガラスの腕輪、ガントレット、ミスリルベスト、ミスリルアーマー、まもりの指輪
	弱点	むぎわら帽子、デザートブーツ
	強化	八角棒、金の髪飾り、黄金のスカラー、パールルージュ
風	属性攻撃	カイザーナックル、エアラケット、マルチナラケット、魔法のラケット、ミスリルラケット、司祭のラケット、ねこの手ラケット
	吸収	八角棒、リボン
	無効	ヒュプノクラウン、ローブオブロード
	半減	ラミアのティアラ、ガントレット、ブロンズアーマー、まもりの指輪、金のチョーカー
	弱点	八角棒、むぎわら帽子
	強化	羽根付き帽子、ブレイサー、黒帯、妖精のピアス
聖	属性攻撃	エクスカリバー、エクスカリバーII、ホーリーランス、アスラのロッド
	吸収	ふゆう石のかけら
	無効	キマイラの腕輪
	半減	まもりの指輪、パールルージュ、リボン
	弱点	むぎわら帽子、いにしえのかおり
	強化	魔法のラケット、魔術師の帽子、閃光魔導、ミスリルヘルム、ヒスイの腕輪、白のローブ、光のローブ、転生の指輪、天使のイヤリング、おとめのいのり
闇	吸収	忍びの衣、デモンズメイル、ふゆう石のかけら
	無効	エゴイストの腕輪
	半減	星くずのロッド、ドラゴンリスト、魔人の胸当て、グランドアーマー、まもりの指輪
	弱点	むぎわら帽子、おとめのいのり
	強化	魔術師の帽子、黒のローブ、光のローブ、デモンズメイル、金のチョーカー、いにしえのかおり

追加効果別

追加効果	その追加効果を持つ武器	
	装備可能キャラクター	武器名
混乱	ジタン	【エンジェルプレス】
	ビビ	サイプレスパイル／20%
	フライヤ	ランスオブカイン／15%
バーサク	サラマンダー	デュエルクロー／25%
ストップ	フライヤ	ヘヴィランス／10%
	クイナ	ガストロフォーク／10%
毒	ジタン	【ルーントゥース】
	サラマンダー	ポイズンナックル／40%
睡眠	ジタン	【アルテマウエポン】
	スタイナー	アルテマソード／20%
	クイナ	ビストロフォーク／20%
スロウ	ジタン	グラディウス／35%
	ビビ	オークスタッフ／20%
	スタイナー	ラグナロク／30%
	クイナ	銀のフォーク／15%
ヒート	スタイナー	フレイムタン／10%
フリーズ	スタイナー	アイスブランド／10%
	フライヤ	アイスランス／10%
ミニマム	ジタン	【ザ・タワー】
	ビビ	メイスオブゼウス／15%
死の宣告	ジタン	【マサムネ】
徐々に石化	—	—

追加効果	その追加効果を持つ武器	
	装備可能キャラクター	武器名
石化	ジタン	【サルガタナス】
	フライヤ	オベリスク／10%
	クイナ	ニードルフォーク／10%
猛毒	サラマンダー	シザーズファング／15%
ウイルス	—	—
沈黙	ジタン	メイジマッシャー／20% 【バタフライソード】
	ビビ	魔導師のつえ／15%
暗闇	ジタン	【オーガニクス】
	スタイナー	ルーンブレイド／25%
	フライヤ	トライデント／20%
	サラマンダー	ルーンの爪／30%
迷宮	ジタン	【エクスプローダ】
	ビビ	八角棒／10%
	サラマンダー	カイザーナックル／15%
ゾンビ	—	—
瀕死	—	—
一撃必殺	サラマンダー	アベンジャー／15%

※武器名のうしろに書いてある確率で、追加効果が発生する
※【】表記の武器は、秘技「刀魂放気」使用時にしか効果が発揮されない（「刀魂放気」使用時は確実に発揮される）
※有利なステータス異常を発生させる効果を持つ武器はない

合成リスト



武器

作成アイテム	素材となるアイテム（購入価格）	手数料	とりあつかい時期（DISC）					
			リンドブルム	トレノ	黒魔道士の村	アレクサンドリア	ダguレオ	究極の合成屋
バタフライソード	ダガー（320ギル）	300ギル	1〜2	2〜4	2〜4	—	—	—
	メイジマッシャー（500ギル）							
オーガニクス	メイジマッシャー（500ギル）	700ギル	1〜4	2〜4	2〜4	3〜4	—	—
	メイジマッシャー（500ギル）							
エクスプローダ	メイジマッシャー（500ギル）	1000ギル	2〜4	3〜4	2〜4	3〜4	—	—
	ミスリルダガー（950ギル）							
ルーントゥース	ミスリルダガー（950ギル）	2000ギル	3〜4	3〜4	2〜4	3〜4	—	—
	ミスリルダガー（950ギル）							
エンジェルブレス	ミスリルダガー（950ギル）	9000ギル	3〜4	3〜4	4	3〜4	3〜4	—
	グラディウス（2300ギル）							
サルガタナス	グラディウス（2300ギル）	12000ギル	—	—	4	—	3〜4	—
	ソーリンシェイブ（6000ギル）							
マサムネ	ソーリンシェイブ（6000ギル）	16000ギル	—	—	4	—	—	—
	オリハルコン（17000ギル）							
セイブザクイーン	ジャベリン（880ギル）	50000ギル	—	—	—	—	—	4
	エスカッション（720ギル）							
デュエルクロー	ドラゴンクロー（購入不可）	16000ギル	—	—	4	—	—	—
	タイガーファング（13500ギル）							
司祭のラケット	エアラケット（400ギル）	11000ギル	—	—	4	—	—	—
	カチューシャ（購入不可）							

頭用防具

作成アイテム	素材となるアイテム（購入価格）	手数料	とりあつかい時期（DISC）					
			リンドブルム	トレノ	黒魔道士の村	アレクサンドリア	ダguレオ	究極の合成屋
黄金のスカラー	ゴールドヘルム（1800ギル）	15000ギル	—	—	4	—	—	—
	金の髪飾り（3700ギル）							
サークレット	ヒュプノクラウン（4400ギル）	20000ギル	—	—	4	—	—	—
	ロゼッタの指輪（購入不可）							
グランドヘルム	クロスヘルム（2200ギル）	20000ギル	—	—	4	—	—	—
	パワーベルト（購入不可）							

腕用防具

作成アイテム	素材となるアイテム（購入価格）	手数料	とりあつかい時期（DISC）					
			リンドブルム	トレノ	黒魔道士の村	アレクサンドリア	ダguレオ	究極の合成屋
道化のこて	ミスリルの腕輪（500ギル）	50000ギル	—	—	—	—	3〜4	—
	サルガタナス（購入不可）							
ブレイサー	バトルブーツ（購入不可）	24000ギル	—	—	4	—	—	—
	ベネチアシールド（2800ギル）							
ガントレット	ミスリルのこて（980ギル）	8000ギル	—	—	4	—	—	—
	ドラゴンリスト（4800ギル）							

身体用防具

作成アイテム	素材となるアイテム（購入価格）	手数料	ベアリング	トック	黒魔道士のつえ	グレネード	その他の合成
ラバーコンシャス	ミネルバビスチェ（12200ギル）	20000ギル	—	—	4	—	—	—
	エゴイストの腕輪（2000ギル）							
ブレイブスーツ	ミスリルベスト（1180ギル）	26000ギル	—	—	4	—	—	—
	ミスリルロッド（560ギル）							
もめんのローブ	リスト（130ギル）	1000ギル	1〜4	2〜4	2〜3	3〜4	3〜4	—
	とんがり帽子（260ギル）							
シルクのローブ	シルクの服（400ギル）	2000ギル	2〜4	3〜4	2〜3	3〜4	3〜4	—
	バンダナ（500ギル）							
魔術師のローブ	黒道士のつえ（320ギル）	3000ギル	3〜4	3〜4	—	3〜4	3〜4	—
	魔術師の服（1850ギル）							
皆食のローブ	ミスリルフォーク（4700ギル）	6000ギル	—	—	—	—	3〜4	—
	もめんのローブ（購入不可）							
白のローブ	大地の衣（8700ギル）	8000ギル	—	—	—	—	3〜4	—
	ヒスイの腕輪（3400ギル）							
黒のローブ	大地の衣（8700ギル）	8000ギル	—	—	—	—	3〜4	—
	ンカイの腕輪（3000ギル）							
光のローブ	魔術師のローブ（購入不可）	20000ギル	—	—	4	—	—	—
	ガラスの腕輪（250ギル）							
ローブオブロード	白のローブ（購入不可）	30000ギル	—	—	—	—	—	4
	黒のローブ（購入不可）							
ブリキの鎧	とんかち（購入不可）	50000ギル	—	—	—	—	—	4
	原石（購入不可）							
グランドアーマー	ミスリルソード（1300ギル）	45000ギル	—	—	4	—	—	—
	ミスリルアーマー（1830ギル）							

アクセサリ

作成アイテム	素材となるアイテム（購入価格）	手数料	ベアリング	トック	黒魔道士のつえ	グレネード	その他の合成
デザートブーツ	皮の帽子（150ギル）	300ギル	1〜4	2〜4	2〜4	3〜4	—	—
	皮の服（270ギル）							
魔術師のくつ	ゲルミナスブーツ（購入不可）	1500ギル	2〜4	3〜4	2〜3	3〜4	3〜4	—
	ボーンリスト（330ギル）							
ゲルミナスブーツ	デザートブーツ（購入不可）	900ギル	2〜4	2〜4	2〜4	3〜4	—	—
	フォーク（1100ギル）							
フェザーブーツ	魔術師のくつ（購入不可）	4000ギル	3〜4	3〜4	—	3〜4	3〜4	—
	フェニックスの羽（購入不可）							
バトルブーツ	フェザーブーツ（購入不可）	6500ギル	—	—	—	—	3〜4	—
	ウイングエッジ（購入不可）							
エルメスのくつ	バトルブーツ（購入不可）	12000ギル	—	—	4	—	—	—
	エメラルド（購入不可）							
アンクレット	金のチョーカー（購入不可）	4000ギル	3〜4	3〜4	—	3〜4	3〜4	—
	ペリドット（購入不可）							
パワーベルト	ガラスのバックル（購入不可）	2000ギル	2〜4	3〜4	2〜3	3〜4	3〜4	—
	チェインメイル（1200ギル）							
黒帯	ねじりはちまき（1200ギル）	4000ギル	3〜4	3〜4	—	3〜4	3〜4	—
	サバイバルベスト（2900ギル）							
ガラスのバックル	ガラスの腕輪（250ギル）	500ギル	1〜4	2〜4	2〜4	3〜4	—	—
	皮のリスト（200ギル）							
マダインの指輪	ボーンリスト（330ギル）	3000ギル	3〜4	3〜4	2〜3	3〜4	3〜4	—
	星くずのロッド（760ギル）							



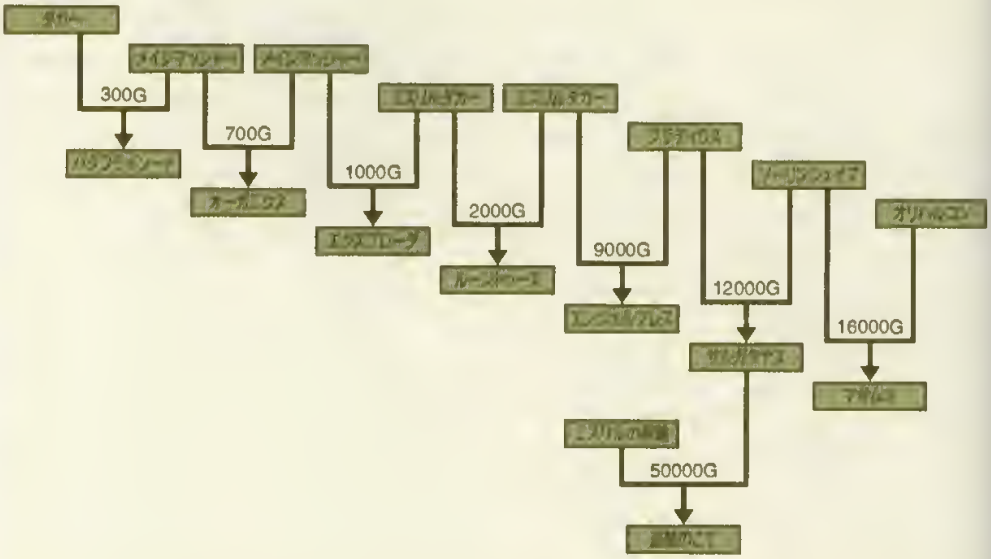
アクセサリ
貴重アイテム
たいじなものリスト
アイテムリスト
合成リスト
合成進化図
ショップ・合成屋リスト

作成アイテム	素材となるアイテム（購入価格）		手数料	とりあつかい説明書					
				コンプリート	マリン	魔導士ラリ	ガイアガイ	ダウンビ	ラッコン
ロゼッタの指輪	マダインの指輪	（購入不可）	24000ギル	—	—	4	—	—	—
	ホーリーランス	（11000ギル）							
リフレクトリング	アンクレット	（購入不可）	7000ギル	3〜4	3〜4	2〜3	3〜4	3〜4	—
	マダインの指輪	（購入不可）							
さんごの指輪	雷のつえ	（1200ギル）	1200ギル	2〜4	2〜4	2〜3	3〜4	3〜4	—
	ロッド	（260ギル）							
プロミストリング	キマイラの腕輪	（1200ギル）	6000ギル	—	—	—	—	3〜4	—
	ルビー	（購入不可）							
転生の指輪	ダイヤモンド	（購入不可）	7000ギル	—	—	—	—	3〜4	—
	アンクレット	（購入不可）							
まもりの指輪	ダークマター	（購入不可）	40000ギル	—	—	—	—	—	4
	転生の指輪	（購入不可）							
ふゆう石のかけら	とんかち	（購入不可）	25000ギル	—	—	—	—	—	4
	ふゆう石	（購入不可）							
ふゆう石	ふゆう石のかけら	（購入不可）	50000ギル	—	—	—	—	—	4
	ふゆう石のかけら	（購入不可）							
黄色いスカーフ	羽根付き帽子	（200ギル）	400ギル	1〜4	2〜4	2〜4	3〜4	—	—
	とんがり帽子	（260ギル）							
金のチョーカー	リネンキュラッサ	（800ギル）	1300ギル	2〜4	2〜4	2〜4	3〜4	—	—
	金の針	（100ギル）							
妖精のピアス	魔法の腕輪	（1000ギル）	3200ギル	3〜4	3〜4	2〜3	3〜4	3〜4	—
	金の針	（100ギル）							
天使のイヤリング	妖精のピアス	（購入不可）	8000ギル	—	—	—	—	3〜4	—
	バレッタ	（購入不可）							
パールルージュ	ムーンストーン	（購入不可）	5000ギル	3〜4	3〜4	—	3〜4	3〜4	—
	エリクサー	（購入不可）							
カチューシャ	三角帽子	（400ギル）	1000ギル	2〜4	2〜4	2〜3	3〜4	3〜4	—
	ラバーヘルム	（250ギル）							
バレッタ	ニードルフォーク	（3100ギル）	1800ギル	2〜4	3〜4	2〜3	3〜4	3〜4	—
	バルビュータ	（600ギル）							
イクステンション	ラミアのティアラ	（800ギル）	3500ギル	3〜4	3〜4	2〜3	3〜4	3〜4	—
	マルチナラケット	（750ギル）							
ガーネット	原石	（購入不可）	350ギル	—	—	4	—	3〜4	4
	万能薬	（300ギル）							
アメジスト	原石	（購入不可）	200ギル	—	—	4	—	3〜4	4
	速療チン	（150ギル）							
ペリドット	原石	（購入不可）	100ギル	—	—	4	—	3〜4	4
	金の針	（100ギル）							
サファイア	原石	（購入不可）	200ギル	—	—	4	—	3〜4	4
	毒消し	（50ギル）							
オパール	原石	（購入不可）	100ギル	—	—	4	—	3〜4	4
	ポーション	（50ギル）							
トパーズ	原石	（購入不可）	100ギル	—	—	4	—	3〜4	4
	目薬	（50ギル）							
ラピスラズリ	原石	（購入不可）	400ギル	—	—	4	—	—	4
	デッドペッパー	（購入不可）							
エーテル	やまびこ草	（50ギル）	500ギル	—	—	—	—	—	4
	ワクチン	（100ギル）							
フェニックスの羽	フェニックスの尾	（150ギル）	300ギル	—	—	—	—	—	4
	ギサールの野菜	（60ギル）							

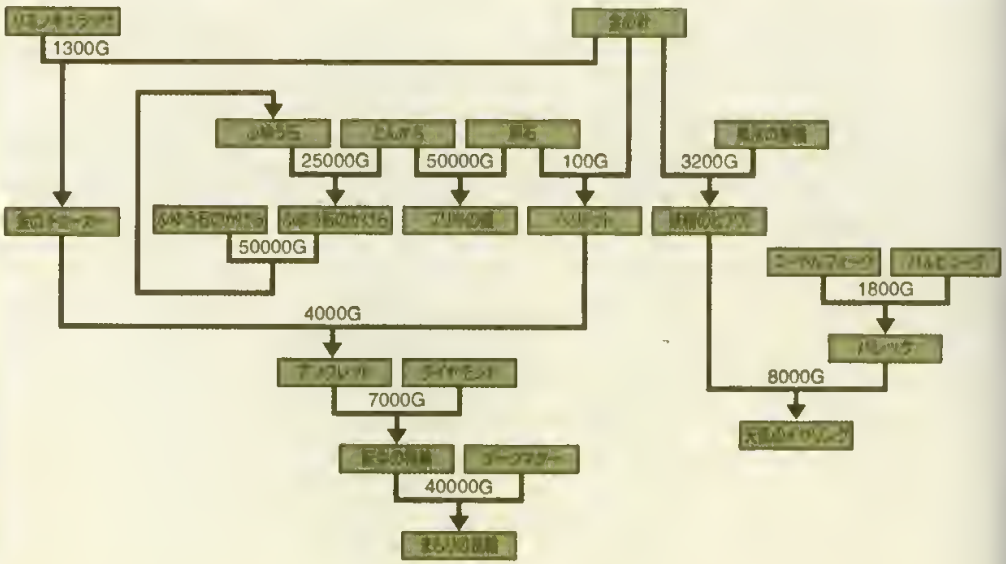
合成進化図

合成によってアイテムが"進化"していく様子を図にまとめてみた。
目的のアイテムを作成するための参考にしてほしい。

盗賊刀の進化

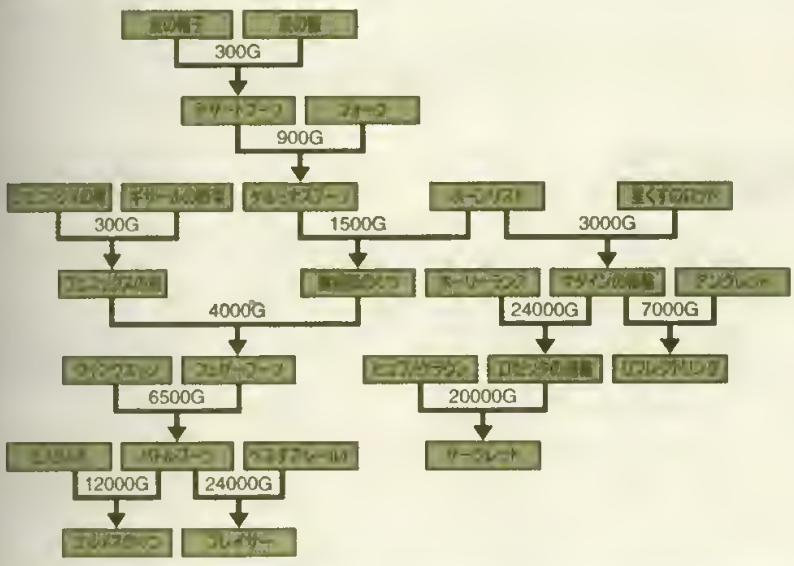


アクセサリの進化

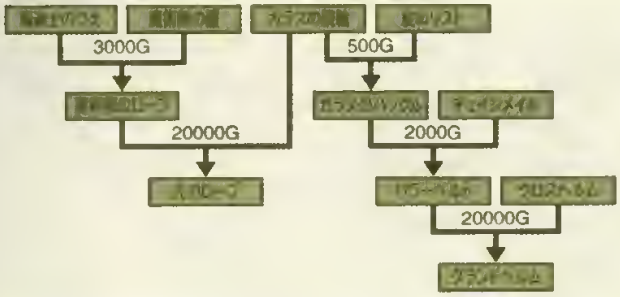




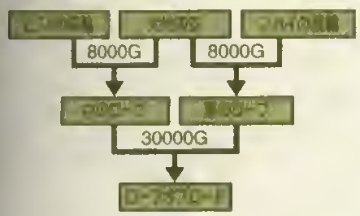
くつの進化



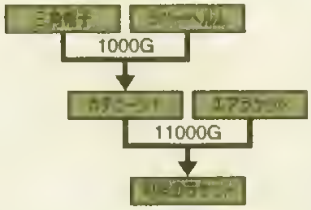
ローブとヘルムの進化



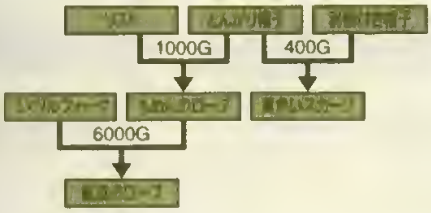
聖と闇の防具の融合



司祭のラケットの作成



絶食のローブの作成



ショップ・合成屋リスト

アレクサンドリア

ダグ

タンタラス上演時・MAP [redacted] 道具屋→
ガーネット即位時・MAP [redacted] 道具屋

ポーション	50
#ハイポーション	200
フェニックスの尾	150
#やまびこ草	50
#金の針	100
毒消し	50
目薬	50
#万能薬	300
#迷惑チン	150
テント	800

#……DISC 3(ガーネット即位時)のみ

武器屋

カーネット即位時・MAP [redacted] 武器屋→
崩壊後 MAP [redacted] 広場

ミスリルダガー	950
グラディウス	2300
アイスブランド	3780
バルチザン	1600
アイスランス	2430
猫の爪	4000
ポイズンナックル	5000
星くずのロッド	780
いやしのロッド	1770
ラミアのふえ	3800
炎のつえ	1100
氷のつえ	980
雷のつえ	1200
オークスタッフ	2400
円月輪	200
ガラスの腕輪	250
ボーンリスト	330
ミスリルの腕輪	500
魔法の腕輪	1000
ミスリルのこて	980
雷神のこて	1200
ラミアのティアラ	800
みこしかつぎ帽子	1000
ねじりはちまき	1200
バルビュータ	600
ミスリルヘルム	1000
ゴールドヘルム	1800
魔術師の服	1850
サバイバルベスト	2900
ブリガンダイン	4300
ミスリルアーマー	1830
プレイトメイル	2320

合成屋

カーネット即位時・MAP [redacted] 合成屋→
崩壊後・MAP [redacted] 裏通り

オーガニクス	700

メイジマッシャー+メイジマッシャー

エクスプローダ	1000

メイジマッシャー+ミスリルダガー

ルーントゥース	2000

ミスリルダガー+ミスリルダガー

エンジェルブレス	9000

ミスリルダガー+グラディウス

もめんのローブ	1000

リスト+とんがり帽子

シルクのローブ	2000

シルクの服+バンダナ

魔術師のローブ	3000

魔道士のつえ+魔術師の服

デザートブーツ	300

皮の帽子+皮の服

黄色いスカーフ	400

羽根付き帽子+とんがり帽子

ガラスのバックル	500

ガラスの腕輪+皮のリスト

ゲルミナスブーツ	900

デザートブーツ+フォーク

カチューシャ	1000

三角帽子+ラバーヘルム

さんごの指輪	1200

雷のつえ+ロット

金のチョーカー	1300

リネンキュラッサ+金の針

魔術師のくつ	1500

ゲルミナスブーツ+ボーンリスト

バレッタ	1800

ニードルフォーク+バルビュータ

パワーベルト	2000

ガラスのバックル+チェインメイル

マダインの指輪	3000

ボーンリスト+星くずのロット

妖精のピアス	3200

魔法の腕輪+金の針

イクステンション	3500

ラミアのティアラ+マルチナラケット

リフレクトリング	7000

アンクレット+マダインの指輪

アンクレット	4000

金のチョーカー+ベリト

フェザーブーツ	4000

魔術師のくつ+フェニックスの羽

黒帯	4000

ねじりはちまき+サバイバルベスト

パールルージュ	5000

ムーンストーン+エリクサー

劇場艇プリマビスタ

シナ

崩壊後・MAP [redacted] 船外

ポーション	50
フェニックスの尾	150
毒消し	50
目薬	50
テント	800

北ゲート[redacted]

女性

DISC 1・MAP [redacted] メリダアーチ

ポーション	[redacted]

世界[redacted]

バイトのマリー

DISC 1・MAP [redacted] グリの門→
DISC 2~3・MAP [redacted] [redacted]クサンドリア

ポーション	[redacted]
フェニックスの尾	[redacted]
毒消し	[redacted]
目薬	[redacted]
テント	[redacted]

グリの村

看板娘エブ(DISC 1~3)、バイトのマリー(DISC 4)

MAP [redacted] 武器屋

ダガー	[redacted]
メイジマッシャー	[redacted]
ブロードソード	[redacted]
アイアンソード	[redacted]
ロッド	[redacted]
魔道士のつえ	[redacted]
リスト	[redacted]
皮のリスト	[redacted]
ブロンズのこて	[redacted]
皮の帽子	[redacted]
羽根付き帽子	[redacted]
ラバーヘルム	[redacted]
ブロンズヘルム	[redacted]
皮の服	[redacted]
シルクの服	[redacted]
ブロンズアーマー	[redacted]

準行娘スライ(DISC 1~2)、スライの父(DISC 3~4)

MAP [redacted] 酒場

ポーション	[redacted]
フェニックスの尾	[redacted]
毒消し	[redacted]
目薬	[redacted]
テント	[redacted]

リンドブルム・商業区

ドラグース

通常時・MAP [redacted] 武器屋

ダガー	320
メイジマッシャー	500
ミスリルダガー	950
アイアンソード	660
ジャベリン	880



ロッド	260
フォーク	1100
皮のリスト	200
ガラスの腕輪	250
ブロンズのこて	480
エスカッション	720
とんがり帽子	260
ヘットギア	330
アイアンヘルム	450
レザープレイト	530
リネンキュラッサ	800

崩壊後 MAP[redacted] 武器屋

ダガー	320
メイジマッシャー	500
ミスリルダガー	950
アイスブランド	3780
バルチザン	1600
マルチナラケット	750
星くずのロッド	760
炎のつえ	1100
氷のつえ	980
雷のつえ	1200
皮のリスト	200
ガラスの腕輪	250
ボーンリスト	330
ミスリルの腕輪	500
ミスリルのこて	980
雷神のこて	1200
ヘットギア	330
三角帽子	400
バンダナ	500
魔術師の帽子	600
ミスリルヘルム	1000
シルクの服	400
レザープレイト	530
ブロンズの胸当て	670
チェインプレイト	810
ミスリルベスト	1180
チェインメイル	1200
ミスリルアーマー	1830

復興後 MAP[redacted] 武器屋

さんごの剣	4000
バルチザン	1600
アイスランス	2430
ボイズンナックル	5000
魔法のラケット	1350
いやしのロッド	1770
ラミアのふえ	3800
サイプレスパイル	3200
ミスリルフォーク	4700
円月輪	200
キマイラの腕輪	1200
雷神のこて	1200
ねじりはちまき	1200
チャクラバンド	1500
ダルクハット	1800
ゴールドヘルム	1800
魔術師の服	1850
サバイバルベスト	2900
プリガンダイン	4300
ミスリルアーマー	1830
プレイトメイル	2320
ポーション	50
ハイポーション	200
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
おふだ	100
万能薬	300
迷惑チン	150
テント	800

アリス

通常時・MAP[redacted] 道具屋→
崩壊後・MAP[redacted] 広場

ポーション	50
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
#迷惑チン	150
テント	800

#……DISC 2のみ

ウェイン

通常時・MAP[redacted] 合成屋

バタフライソード	300
	ダガー＋メイジマッシャー
オーガニクス	700
	メイジマッシャー＋メイジマッシャー
もめんのローブ	1000
	リスト＋とんがり帽子
デザートブーツ	300
	皮の帽子＋皮の服
黄色いスカーフ	400
	羽根付き帽子＋とんがり帽子
ガラスのバックル	500
	ガラスの腕輪＋皮のリスト

崩壊後・MAP[redacted] 合成屋→
復興後・MAP[redacted] 合成屋

※バタフライソード	300
	ダガー＋メイジマッシャー
オーガニクス	700
	メイジマッシャー＋メイジマッシャー
エクスブローダ	1000
	メイジマッシャー＋ミスリルダガー
#ルーントゥース	2000
	ミスリルダガー＋ミスリルダガー
#エンジェルブレス	9000
	ミスリルダガー＋グラディウス
もめんのローブ	1000
	リスト＋とんがり帽子
シルクのローブ	2000
	シルクの服＋バンダナ
#魔術師のローブ	3000
	魔道士のつえ＋魔術師の服
デザートブーツ	300
	皮の帽子＋皮の服
黄色いスカーフ	400
	羽根付き帽子＋とんがり帽子
ガラスのバックル	500
	ガラスの腕輪＋皮のリスト
ゲルミナスブーツ	900
	デザートブーツ＋フォーク
カチューシャ	1000
	三角帽子＋ラバーヘルム
さんごの指輪	1200
	雷のつえ＋ロッド
金のチョーカー	1300
	リネンキュラッサ＋金の針
魔術師のくつ	1500
	ケルミナスブーツ＋ボーンリスト
バレッタ	1800
	ニードルフォーク＋バルビュータ
パワーベルト	2000
	カラスのバックル＋チェインメイル
#マダインの指輪	3000
	ボーンリスト＋星くずのロッド
#妖精のピアス	3200
	魔法の腕輪＋金の針
#イクステンション	3500
	ラミアのティアラ＋マルチナラケット
#リフレクトリング	7000
	アンクレット＋マダインの指輪
#アンクレット	4000
	金のチョーカー＋ベリドット
#フェザーブーツ	4000
	魔術師のくつ＋フェニックスの羽
#黒帯	4000
	ねじりはちまき＋サバイバルベスト
#パールルージュ	5000
	ムーンストーン＋エリクサー

※……DISC 2のみ
#……DISC 3〜4のみ

リンドブルム巨大城

行商人

通常時・MAP[redacted] 地竜の門→
崩壊後・MAP[redacted] 地竜の門

#アイスブランド	3780
#バルチザン	1600
#マルチナラケット	750
#星くずのロッド	760
#ミスリルの腕輪	500
#雷神のこて	1200
#バンダナ	500
#魔術師の帽子	600
#ミスリルヘルム	1000
#チェインプレイト	810
#ミスリルベスト	1180
#アダマンベスト	1600
#ミスリルアーマー	1830
ポーション	50
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
#万能薬	300
#迷惑チン	150
テント	800

#……DISC 2（崩壊後）のみ

チョコボの森

メネ

MAP[redacted] チョコボの森

ギサールの野菜	80

南ゲート(ボーデン駅)

アルタイル

MAP ボーデン駅

ポーション	50
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
テント	800

ブルメシア

アトラ

MAP 宝物庫

ニードルフォーク	3100
ガラスの腕輪	250
ミスリルのこて	980
とんがり帽子	260
ヘッドギア	330
三角帽子	400
バルビュータ	600
ブロンズの胸当て	870
リネンキュラッサ	800
ポーション	50
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
テント	800

南ゲート(南直の駅)

店番

MAP 休憩所

エアラケット	400
ミスリルロッド	560
ガラスの腕輪	250
エスカッション	720
ミスリルのこて	980
とんがり帽子	260
ヘッドギア	330
三角帽子	400
ラバーヘルム	250
アイアンヘルム	450
バルビュータ	600
ブロンズの胸当て	670
リネンキュラッサ	800
ポーション	50
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
テント	800

トレノ

ばあさん

DISC 2・MAP ナイト家

ダガー	320
メイジマッシャー	500
ミスリルダガー	950
ミスリルソード	1300
ミスリルスピア	1100
エアラケット	400
ミスリルロッド	560
炎のつえ	1100
氷のつえ	980
雷のつえ	1200
フォーク	1100
ニードルフォーク	3100
皮のリスト	200
ガラスの腕輪	250
ボーンリスト	330
ミスリルのこて	980
三角帽子	400
バンダナ	500
バルビュータ	600
シルクの服	400
レザープレイト	530
ブロンズの胸当て	870
チェインプレイト	810
リネンキュラッサ	800
チェインメイル	1200

DISC 3~4・MAP ナイト家

ダガー	320
メイジマッシャー	500
ミスリルダガー	950
グラディウス	2300
アイスブランド	3780
さんごの剣	4000
バルチザン	1600
アイスランス	2430
猫の爪	4000
ポイズンナックル	5000
マルチナラケット	750
星くずのロッド	760
いやしのロッド	1770
ラミアのふえ	3800
オークスタッフ	2400
魔法の腕輪	1000
ミスリルのこて	980
雷神のこて	1200
ラミアのティアラ	800
みこしかつぎ帽子	1000
ねじりはちまき	1200
ミスリルヘルム	1000
ゴールドヘルム	1800
魔術師の服	1850
サバイバルベスト	2900
ブリガンダイン	4300
リネンキュラッサ	800
ミスリルアーマー	1830
プレイトメイル	2320

店番

MAP 雑居区

ポーション	50
#ハイポーション	200
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
万能薬	300
#迷惑チン	150
#テント	800

#……DISC 3~4のみ

店番

MAP 合成屋

※バタフライソード	300
ダガー+メイジマッシャー	
オーガニクス	700
メイジマッシャー+メイジマッシャー	
#エクスブローダ	1000
メイジマッシャー+ミスリルダガー	
#ルーントゥース	2000
ミスリルダガー+ミスリルダガー	
#エンジェルブレス	9000
ミスリルダガー+グラディウス	
もめんのローブ	1000
リスト+とんがり帽子	
#シルクのローブ	2000
シルクの服+バンダナ	
#魔術師のローブ	3000
魔道士のつえ+魔術師の服	
デザートブーツ	300
皮の帽子+皮の服	
黄色いスカーフ	400
羽根付き帽子+とんがり帽子	
ガラスのバックル	500
ガラスの腕輪+皮のリスト	
ゲルミナスブーツ	900
デザートブーツ+フォーク	
カチューシャ	1000
三角帽子+ラバーヘルム	
さんごの指輪	1200
雷のつえ+ロッド	
金のチョーカー	1300
リネンキュラッサ+金の針	
#魔術師のくつ	1500
ゲルミナスブーツ+ボーンリスト	
#バレッタ	1800
ニードルフォーク+バルビュータ	
#パワーベルト	2000
ガラスのバックル+チェインメイル	
#マダインの指輪	3000
ボーンリスト+星くずのロッド	
#妖精のピアス	3200
魔法の腕輪+金の針	
#イクステンション	3500
ラミアのティアラ+マルチナラケット	
#リフレクトリング	7000
アンクレット+マダインの指輪	
#アンクレット	4000
金のチョーカー+ペリドット	
#フェザーブーツ	4000
魔術師のくつ+フェニックスの尾	
#黒帯	4000
ねじりはちまき+サバイバルベスト	
#パールルージュ	5000
ムーンストーン+エリクサー	

※……DISC 2のみ
#……DISC 3~4のみ



クレイラの街

ブルメシア兵ダン

MAP [redacted]市街→
MAP [redacted]宿屋

バルチザン	1600
マルチナラケット	750
ミスリルロッド	560
炎のつえ	1100
氷のつえ	980
ニードルフォーク	3100
ボーンリスト	330
ミスリルの腕輪	500
ミスリルのこて	980
[redacted]のこて	1200
三角帽子	400
バンダナ	500
[redacted]術師の帽子	600
ミスリルヘルム	1000
チェインプレイト	810
ミスリルベスト	1180
チェインメイル	1200
ミスリルアーマー	1830

星の巫女ニーナ

[redacted]広場

[redacted]ーション	50
[redacted]ェニックスの尾	150
やまびこ草	50
[redacted]の針	100
[redacted]消し	50
[redacted]	50
[redacted]惑チン	150
[redacted]ント	800

[redacted]・ルー

モック

[redacted]

[redacted]ン	50
[redacted]クスの尾	150
やまびこ草	50
[redacted]の針	100
[redacted]消し	50
[redacted]	50
[redacted]惑チン	150
	600

[redacted]屋

[redacted]

[redacted]ブランド	3780
[redacted]ルチザン	1600
[redacted]ルチナラケット	750
[redacted]くずのロッド	760
[redacted]の腕輪	500
[redacted]神の[redacted]	1200
[redacted]ダナ	500
[redacted]術師の帽子	600
[redacted]ルヘルム	1000
[redacted]ンプレイト	810
[redacted]ルベスト	1180
[redacted]ンベスト	1600
[redacted]アーマー	1830

ポーション	50
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
万能薬	300
迷惑チン	150
テント	800

クッポ

MAP [redacted]採掘場

ポーション	50
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
迷惑チン	150
テント	800

コンデヤ・パタ

金つみのトウマ

MAP [redacted]露店

ポイズンナックル	5000
マルチナラケット	750
星くずのロッド	760
炎のつえ	1100
氷のつえ	980
雷のつえ	1200
オークスタッフ	2400
ミスリルフォーク	4700
ミスリルの腕輪	500
魔法の腕輪	1000
ラミアのティアラ	800
みこしかつぎ帽子	1000
アダマンベスト	1600
魔術師の服	1850

具売り娘オハツ

MAP [redacted]道具屋

ポーション	50
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
迷惑チン	150
テント	800

黒魔道士の村

黒魔道士239号

DISC 2～3・MAP [redacted]武器屋

メイジマッシャー	500
ミスリルダガー	950
グラディウス	2300
星くずのロッド	760
魔道士のつえ	320
炎のつえ	1100
氷のつえ	980
雷のつえ	1200
オークスタッフ	2400
ミスリルフォーク	4700
皮のリスト	200
ガラスの腕輪	250
ボーンリスト	330
ミスリルの腕輪	500
魔法の腕輪	1000
皮の帽子	150
羽根付き帽子	200
とんがり帽子	260
ヘッドギア	330
三角帽子	400
バンダナ	500
魔術師の帽子	600
ラミアのティアラ	800
みこしかつぎ帽子	1000
シルクの服	400
レザープレイト	530
ブロンズの胸当て	670
チェインプレイト	810
ミスリルベスト	1180
アダマンベスト	1600
魔術師の服	1850
サバイバルベスト	2900

DISC 4・MAP [redacted]武器屋

ウィザードロッド	3990
セイレーンのふえ	7000
魔導師のつえ	6000
シーフの帽子	7100
司祭の帽子	8300
黒装束	16300

黒魔道士163号

MAP [redacted]道具屋

ポーション	50
ハイポーション	200
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
#おふだ	100
#ワクチン	100
万能薬	300
迷惑チン	150
テント	800

#……DISC 4のみ

黒魔道士192号

DISC 2～3・MAP [redacted]合成屋

バタフライソード	300
	ダガー＋メイジマッシャー
オーガニクス	700
	メイジマッシャー＋メイジマッシャー
エクスブローダ	1000
	メイジマッシャー＋ミスリルダガー
ルーントゥース	2000
	ミスリルダガー＋ミスリルダガー
もめんのローブ	1000
	リスト＋とんがり帽子
シルクのローブ	2000
	シルクの服＋バンダナ
デザートブーツ	300
	皮の帽子＋皮の服

黄色いスカーフ 400
羽根付き帽子+とんがり帽子
ガラスのバックル 500
ガラスの腕輪+皮のリスト
ゲルミナスブーツ 900
デザートブーツ+フォーク
カチューシャ 1000
三角帽子+ラバーヘルム
さんごの指輪 1200
雪のつえ+ロッド
金のチョーカー 1300
リネンキュラッサ+金の針
魔術師のくつ 1500
ゲルミナスブーツ+ボーンリスト
バレッタ 1800
ニードルフォーク+バルビュータ
パワーベルト 2000
ガラスのバックル+チェインメイル
マダインの指輪 3000
ボーンリスト+星くずのロッド
妖精のピアス 3200
魔法の腕輪+金の針
イクステンション 3500
ラミアのティアラ+マルチナラケット
リフレクトリング 7000
アンクレット+マダインの指輪

DISC 4・MAP[redacted]合成屋
バタフライソード 300
ダガー+メイジマッシャー
オーガニクス 700
メイジマッシャー+メイジマッシャー
エクスプローダ 1000
メイジマッシャー+ミスリルダガー
ルーントゥース 2000
ミスリルダガー+ミスリルダガー
エンジェルブレス 9000
ミスリルダガー+グラディウス
サルガタナス 12000
グラディウス+ソーリンシェイブ
マサムネ 16000
ソーリンシェイブ+オリハルコン
デュエルクロー 16000
トラゴンクロー+タイカーファング
司祭のラケット 11000
エアラケット+カチューシャ
ブレイサー 24000
バトルブーツ+ベネチアシールド
ガントレット 8000
ミスリルのこて+ドラゴンリスト
黄金のスカラー 15000
ゴールドヘルム+金の髪飾り
サークレット 20000
ヒュプノクラウン+ロゼッタの指輪
グランドヘルム 20000
クロスヘルム+パワーベルト
ラバーコンシャス 20000
ミネルバヒステェ+エゴイストの腕輪
ブレイブスーツ 26000
ミスリルベスト+ミスリルロッド
光のローブ 20000
魔術師のローブ+ガラスの腕輪
グランドアーマー 45000
ミスリルソード+ミスリルアーマー
デザートブーツ 300
皮の帽子+皮の服

黄色いスカーフ 400
羽根付き帽子+とんがり帽子
ガラスのバックル 500
ガラスの腕輪+皮のリスト
ゲルミナスブーツ 900
デザートブーツ+フォーク
金のチョーカー 1300
リネンキュラッサ+金の針
エルメスのくつ 12000
バトルブーツ+エメラルド
ロゼッタの指輪 24000
マダインの指輪+ホーリーランス
ガーネット 350
原石+万能薬
アメジスト 200
原石+速悪チン
ペリドット 100
原石+金の針
サファイア 200
原石+毒消し
オパール 100
原石+ポーション
トパーズ 100
原石+目薬
ラピスラズリ 400
原石+デッドペッパー

マダイン・サリ

モリスン
MAP[redacted]入口

ダガー	320
メイジマッシャー	500
ミスリルダガー	950
グラディウス	2300
ポイズンナックル	5000
マルチナラケット	750
ゴーレムのふえ	2700
円月輪	200
魔法の腕輪	1000
ラミアのティアラ	800
みこしかつぎ帽子	1000
アダマンベスト	1600
魔術師の服	1850
サバイバルベスト	2900
ポーション	50
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
おふだ	100
速悪チン	150
テント	800

エスト・ガザ

お店の娘
エーコ誘拐前・MAP[redacted]お店

ミスリルダガー	950
ミスリルソード	1300
ミスリルスピア	1100
ミスリルクロー	8500
ミスリルラケット	2250
ミスリルロッド	560
ミスリルフォーク	4700
ミスリルの腕輪	500
ミスリルのこて	980
ミスリルヘルム	1000
ミスリルベスト	1180
ミスリルアーマー	1830
ポーション	50
ハイポーション	200
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
おふだ	100
ワクチン	100
万能薬	300
速悪チン	150
テント	800

エーコ誘拐後 MAP[redacted]お店

グラディウス	2300
ソーリンシェイブ	6000
ダイヤソード	4700
フレイムタン	5190
ヘヴィランス	4700
シザーズファング	8000
魔法のラケット	1350
アスラのロッド	3180
ヒューメルーン	5700
サイプレスパイル	3200
八角棒	4500
銀のフォーク	7400
ライジングサン	500
エゴイストの腕輪	2000
ンカイの腕輪	3000
ヒスイの腕輪	3400
ダイヤのこて	2000
ベネチアシールド	2800
黒頭巾	2550
レッドキャップ	3000
クロスヘルム	2200
柔術道着	5000
力だすき	7200
ゴールドアーマー	2950
シールドアーマー	4300
ハイポーション	200
フェニックスの尾	150
おふだ	100
ワクチン	100
万能薬	300
速悪チン	150
テント	800

チョコボの入り江

メネ
MAP[redacted]チョコボの入り江

ギサールの野菜	80



[illegible]

ゾーン&ゾーン

[illegible]

れ去られた大陸	
ポーション	50
ハイポーション	200
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
おふだ	100
ワクチン	100
万能薬	300
迷惑チン	150
ント	800

[illegible]

ミモザ

[illegible]

外観	
イヤソード	4700
トライデント	3580
リルクロー	6500
法のラケット	1350
やしのロッド	1770
妖精のファイフ	4500
イプレスバイル	3200
龍のフォーク	7400
月輪	200
キマイラの腕輪	1200
ストの腕輪	2000
賢神のこて	1200
イヤのこて	2000
チャクラバンド	1500
ダルクハット	1800
リーンベレー	2180
ヘルム	1800
ヘルム	2200
ガンダイン	4300
術道着	5000
トメイル	2320
ルドアーマー	2950
ーション	200
スの尾	150
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
	100
薬	300
迷惑チン	150
	800

[illegible]

モシート

[illegible]

(脱出後)	
ード	4700
テント	3580
ルクロー	6500
法のラケット	1350
しのロッド	1770

妖精のファイフ	4500
サイプレスバイル	3200
龍のフォーク	7400
円月輪	200
ライジングサン	500
キマイラの腕輪	1200
エゴイストの腕輪	2000
ダイヤのこて	2000
チャクラバンド	1500
ダルクハット	1800
グリーンベレー	2180
クロスヘルム	2200
プリガンダイン	4300
柔術道着	5000
ゴールドアーマー	2950
ポーション	50
ハイポーション	200
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
おふだ	100
万能薬	300
迷惑チン	150
テント	800

ダゲレオ火山

モンド

MAP [illegible] 通路

ポーション	50
ハイポーション	200
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
おふだ	100
万能薬	300
迷惑チン	150
テント	800

ダゲレオ

武器屋

DISC 3・MAP [illegible] 左ホール

メイジマッシャー	500
ミスリルダガー	950
グラディウス	2300
ゾーリンシェイプ	6000
ルーンブレイド	8900
オベリスク	6000
タイガーファング	13500
ミスリルラケット	2250
アスラのロッド	3180
ヒューメルーン	5700
八角棒	4500
ライジングサン	500
ボーンリスト	330
ミスリルの腕輪	500
魔法の腕輪	1000
キマイラの腕輪	1200
エゴイストの腕輪	2000
ンカイの腕輪	3000
ヒスイの腕輪	3400
ベネチアシールド	2800
まもりのこて	6000
ラミアのティアラ	800
ねじりはちまき	1200
金の髪飾り	3700
ヒュプノクラウン	4400
ダイヤヘルム	3000
大地の衣	8700
魔人の胴当て	10250
デモンズメイル	5900
ダイヤアーマー	8800

DISC 4・MAP [illegible] 左ホール

オリハルコン	17000
ディフェンダー	9340
アルテマソード	14000
ホーリーランス	11000
アベンジャー	16000
カイザーナックル	16000
ミスリルラケット	2250
フォーク	1100
ビストロフォーク	10300
ライジングサン	500
魔法の腕輪	1000
エゴイストの腕輪	2000
ドラゴンリスト	4800
パワーリスト	5100
まもりのこて	6000
イージスのこて	7000
魔術師の帽子	600
ラミアのティアラ	800
金の髪飾り	3700
ヒュプノクラウン	4400
閃光魔帽	5200
アダマン帽	8100
プラチナヘルム	4600
カエサルヘルム	7120
魔人の胴当て	10250
ミネルバビスチェ	12200
忍びの衣	14000
プラチナアーマー	10500
キャラビニエール	12300
ドラゴンメイル	14000

店番

MAP [illegible] 2階

ポーション	50
ハイポーション	200
フェニックスの尾	150
やまびこ草	50
金の針	100
毒消し	50
目薬	50
おふだ	100
＊ワクチン	100
万能薬	300
迷惑チン	150
テント	800

＊……DISC 4のみ

合成屋のじじい

MAP [illegible] 右ホール

エンジェルブレス	9000

ミスリルダガー＋グラディウス

サルガタナス 12000
グラディウス+ゾーリンシェイプ
もめんのローブ 1000
リスト+とんがり帽子
シルクのローブ 2000
シルクの服+バンダナ
魔術師のローブ 3000
魔道士のつえ+魔術師の服
飽食のローブ 6000
ミスリルフォーク+もめんのローブ
白のローブ 8000
大地の衣+ヒスイの腕輪
黒のローブ 8000
大地の衣+ンカイの腕輪
カチューシャ 1000
三角帽子+ラバーヘルム
さんごの指輪 1200
雷のつえ+ロッド
魔術師のくつ 1500
ゲルミナスブーツ+ホーンリスト
パレッタ 1800
ニードルフォーク+バルビュータ
パワーベルト 2000
ガラスのバックル+チェインメイル
マダインの指輪 3000
ホーンリスト+星くずのロッド
妖精のピアス 3200
魔法の腕輪+金の針
イクステンション 3500
ラミアのティアラ+マルチナラケット
リフレクトリング 7000
アンクレット+マダインの指輪
アンクレット 4000
金のチョーカー+ベリドット
フェザーブーツ 4000
魔術師のくつ+フェニックスの羽
黒帯 4000
ねじりはちまき+サバイバルベスト
パールルージュ 5000
ムーンストーン+エリクサー
ブロミストリング 6000
キマイラの腕輪+ルビー
バトルブーツ 6500
フェザーブーツ+ウイングエッジ
転生の指輪 7000
ダイヤモンド+アンクレット
天使のイヤリング 8000
妖精のピアス+パレッタ
ガーネット 350
原石+万能薬
アメジスト 200
原石+迷惑チン
ベリドット 100
原石+金の針
サファイア 200
原石+毒消し
オパール 100
原石+ポーション
トパーズ 100
原石+目薬
盗賊のこて 50000
ミスリルの腕輪+サルガタナス

チョコボの空中庭園

メネ
MAP チョコボの空中庭園
ギサールの野菜 80

イプセンの古城

クモーレ
MAP 小部屋
メイジマッシャー 500
アイアンソード 660
ミスリルスピア 1100
ポイズンナックル 5000
マルチナラケット 750
ミスリルロッド 560
ラミアのふえ 3800
オークスタッフ 2400
ニードルフォーク 3100
ライジングサン 500
ンカイの腕輪 3000
ヒスイの腕輪 3400
ベネチアシールド 2800
レッドキャップ 3000
金の髪飾り 3700
クロスヘルム 2200
ダイヤヘルム 3000
力だすき 7200
大地の衣 8700
シールドアーマー 4300
デモンズメイル 5900
ポーション 50
ハイポーション 200
フェニックスの尾 150
やまびこ草 50
金の針 100
毒消し 50
目薬 50
おふだ 100
ワクチン 100
迷惑チン 150
テント 800

ブラン・バル

モーロック
MAP 倉庫1
ダガー 320
メイジマッシャー 500
ミスリルダガー 950
グラディウス 2300
ゾーリンシェイプ 6000
オリハルコン 17000
ディフェンダー 9340
ホーリーランス 11000
アベンジャー 16000
ミスリルラケット 2250
ビストロフォーク 10300
ライジングサン 500
ドラゴンリスト 4800
まもりのこて 6000
ヒュプノクラウン 4400
閃光魔帽 5200
アダマン帽 6100
プラチナヘルム 4600
魔人の胸当て 10250
ミネルバビスチェ 12200
プラチナアーマー 10500
ハイポーション 200
フェニックスの尾 150
やまびこ草 50
金の針 100
毒消し 50
目薬 50
ワクチン 100
万能薬 300
迷惑チン 150
テント 800

パンデモニウム

モーロック
合流時・MAP ホール1
※ブラン・バルのときと同じ

記憶の場所

ハーデス(究極の合成屋)
MAP 生まれる者
(ハーデスとのバトルに勝利後)
ローブオブロード 30000
白のローブ+黒のローブ
プリキの鎧 50000
とんかち+原石
まもりの指輪 40000
ダークマター+転生の指輪
ふゆう石 50000
ふゆう石のかけら+ふゆう石のかけら
ガーネット 350
原石+万能薬
アメジスト 200
原石+迷惑チン
ベリドット 100
原石+金の針
サファイア 200
原石+毒消し
オパール 100
原石+ポーション
トパーズ 100
原石+目薬
ラピスラズリ 400
原石+デッドペッパー
ふゆう石のかけら 25000
とんかち+ふゆう石
セイブザクイーン 50000
ジャベリン+エスカッション
フェニックスの羽 300
フェニックスの尾+ギサールの野菜
エーテル 500
やまびこ草+ワクチン



CHAPTER 4

ABILITY



アビリティ解説1

アビリティの基礎知識

1-1 アビリティを使うには

アイテムを装備すると、キャラクターの潜在能力が引き出され、アビリティを使用できるようになる。アビリティは、対応する装備品をはずした瞬間に使えなくなってしまうが、アイテムを装備したままバトルをくり返して修得すれば、装備品をはずしたあともそのアビリティを使うことができるのだ。

唯一、青魔法だけは例外で、アイテムを装備しても使えるようにはならない。青魔法は、モンスターを特定のコマンドで倒すことによって修得すれば、使用できるようになる。



←まだ修得していないアビリティは、対応するアイテムを装備しているあいだしか使用できない。

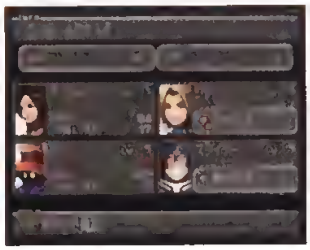
使用可能なアビリティ

- 装備品によって引き出されているアビリティ
- 修得したアビリティ

1-2 修得のしかた

アイテムを装備した状態でバトルに勝利すると、アイテムによって引き出されているアビリティにAP(アビリティポイント)が加算される。APを、アビリティごとに決められている「修得に必要なAP」の量までためると、そのアビリティを修得できるのだ。

基本的に、アビリティ修得に関する法則はこれだけ。新しいアイテムを装備し、バトルをくり返していけば、修得しているアビリティは自然に増えていくだろう。



←APは、バトル終了時に獲得できる。APを獲得した結果、新しくアビリティを修得すると、そのアビリティ名が表示されるのだ。

豆知識

- 同じアビリティを引き出せるアイテムをふたつ装備していると、そのアビリティに加算されるAPの量が2倍になる(同様に、3つ装備していれば3倍、4つなら4倍　5つなら5倍になる)
- 同じアビリティでも　修得に必要なAPの量はキャラクターによって異なる
- サポートアビリティ　アビリティアップ　を装備していると、バトル後にそのキャラクターに加算されるAPの量が2倍になる

1-3 修得の心得

多くのアビリティを修得しているほど、バトルでの選択肢が広がる。したがって、通常のバトルでは、未修得のアビリティを引き出せるアイテムを装備し、できるだけ多くのアビリティを修得するように心がけたい。

ただし、ボスモンスターなどの強敵とのバトルでは、アビリティを修得することよりも、アイテムの能力値や特性などを優先して、装備するアイテムを決めるほうがいいだろう。

優先的に修得したいアビリティ

- 白魔法…　…「レイズ」
- 竜技……「レーゼの風」「ホワイトドロー」
- サポートアビリティ……「アビリティアップ」「毒味の術」「混乱回避の術」



PART
アビリティの基礎知識
アビリティの使用方法
アビリティデータリスト
白魔法
黒魔法
青魔法
召喚
幻獣
秘技
奥技
魔法剣
剣技
竜技
奥義
絶技
サポートアビリティ
目的別アビリティリスト
召喚獣ギャラリー

アビリティ解説2

アビリティの使用方法

2-1 アビリティの種類

アビリティは、おおまかに「アクションアビリティ」と「サポートアビリティ」の2種類にわけられる。どちらも修得のしかたは同じだが、使用方法や効果が異なっているので、どのようなちがいがあるのかを、よく把握しておこう。



←アビリティ画面で「つかう」を選ぶとアクションアビリティ、「そうび」を選ぶとサポートアビリティが表示される。

2-2 アクションアビリティ

アクションアビリティとは、バトル中やメニュー画面で使用できる魔法や特殊技のことで、基本的に使用時にMPを消費する。また、アクションアビリティはいくつかの系統にわかれており、使用できるキャラクターが系統ごとに決まっているのも、サポートアビリティとの大きなちがいだ。

■アクションアビリティの系統と特徴

系統	使用できるキャラクター	特徴
白魔法	ガーネット、エーコ、ベアトリクス	HPを回復したり、ステータス異常を発生・解除する。メニュー画面で使用できるものもあり。ベアトリクスの場合は「聖白魔法」と表示されるが、効果自体は変わらない。
黒魔法	ビビ	敵にダメージを与えたり、ステータス異常を発生させる。
青魔法	クイナ	「たべる」または「調理」コマンドで修得。敵と同じ攻撃を使用できる。効果はさまざま。
召喚	ガーネット、エーコ	召喚獣の力を借りる。敵全体にダメージを与えるものが多い。
幻獣	ガーネット	トランス中のみ使用可能。一定時間ごとに幻獣の力で敵全体を攻撃できる。
秘技	ジタン	補助タイプのアビリティが多い。
奥技	ジタン	トランス中のみ使用可能。敵に大ダメージを与える。
魔法剣	スタイナー	パーティーにビビがいるときのみ使用可能。ビビが魔法で剣を強化して、スタイナーが敵を攻撃する。
剣技	スタイナー、ベアトリクス	敵にダメージを与えたり、敵の能力値を下げる。ベアトリクスの場合は「聖剣技」と表示されるが、効果自体は変わらない。
竜技	フライヤ	敵にダメージを与えるものが多いが、味方のMPを回復できるものもある。
奥義	サラマンダー	敵を攻撃したり、味方を回復するものがあるが、いずれも1体が対象。
絶技	サラマンダー	トランス中のみ使用可能。基本的には、奥義のアビリティの対象が全体化されたもの。

知識

●召喚のすべてのアビリティには、演出が長く威力が高い「ロング」と、演出が短く威力が低い「ショート」の2バージョンがあり、ショートだと与えるダメージ量がロングの2／3に落ちる。カーバンクルは、ショートだとプロテスの追加効果が発生しない。どちらのバージョンになるかの確率は右表参照。なお、はじめてそのアビリティを使用したときも右表の確率で威力が変わるが、演出だけはかならずロングになる

■ロングとショートの決定確率

状況	確率 ロング	ショート
通常	10%	90%
残りMPが消費MPの2倍以下	33%	67%
「おうえん」装備時	100%	—

2-3 サポートアビリティ

サポートアビリティとは、見えない力でバトル中にキャラクターを助けてくれる特殊能力のこと。アイテムを装備したりアビリティを修得しただけでは効果がなく、魔石力を注ぐ(=アビリティを装備する)ことではじめて効果を発揮する。ただし、魔石力には上限があるため、どのサポートアビリティを装備するかをよく考えなければならない。

サポートアビリティのおもな役割は右記のとおりで、このうちとくに重要なのが●だ。ステータス異常を完全に防ぐには、対応するサポートアビリティを装備するしかないため、そうしたアビリティはできるだけ早く修得するようにしよう。また、周辺で出現するモンスターの攻撃手段に合わせて、サポートアビリティを装備し直すのも有効な戦略だ。

サポートアビリティのおもな役割

- ●不利なステータス異常を防ぐ……「熱せず冷ませず」「混乱回避の術」など
- ●「たたかう」で与えるダメージを増やす……「バードキラー」「MP消費攻撃」など
- ●コマンドや別のアビリティを強化する……「ハイジャンプ」「目利きの手触り」など
- ●有利なステータス異常を発生させる……「いつでもヘイスト」「おまじない」など
- ●バトルで得られるEXPなどを増やす……「レベルアップ」「アビリティアップ」など



←アビリティ名にカーソルを合わせてSELECTボタンを押せば、簡単な説明が表示される。

2-4 アビリティコンボ

サポートアビリティのなかには、ほかのサポートアビリティと組み合わせる(同時に装備する)ことで大きな効果を発揮するものもある。そういった組み合わせを厳選して紹介しよう。

●「いつでもリジェネ」+「オートポーション」

『いつでもリジェネ』を装備していると、リジェネ状態が解除される心配がない。それゆえ、演出時間の長い魔法や『召喚』などを使えば、そのあいだはつねにHPを回復できる。敵の攻撃を受けるたびにアイテムを使用する『オートポーション』と組み合わせれば、ポーションを使用している時間を利用して、『いつでもリジェネ』によってHPを回復させることができるのだ。ボスモンスター戦でとくに有効。



←『オートポーション』は、HPを回復させるためというよりも、時間をかせぐために装備するわけだ。

●「女の子をかばう」+「カウンター」+「目には目を」(+「まどろみの術」)

残りHPが最大値の半分以下の女性キャラクターに対する単体物理攻撃をジタンがかわりに受け、『カウンター』で反撃するコンボ。『目には目を』で『カウンター』の発動確率を上げ、『まどろみの術』で物理攻撃を回避する確率を上げている。ジタン、ガーネット、フライヤ、エーコという、女性が3人いるパーティーのときに、もっとも威力を発揮。

なお、『女の子をかばう』のかわりに『かばう』を使えばパーティーメンバーを選ばないが、『かばう』の発動条件は『女の子をかばう』よりもきびしいため、利用価値は多少おとる。

●「いつでもリフレク」+「リフレク倍返し」

『いつでもリフレク』をパーティー全員に装備させ、『リフレク倍返し』を装備したビビが味方全体に対して攻撃魔法を使うと、通常の「0.5(全体化)×4(パーティー人数)×2(『リフレク倍返し』)=4」倍ものダメージを敵に与えることができる。なお、敵が複数いる場合は、「0.5×2」のダメージを4回、それぞれランダムで決まった対象に与える(ダメージ表示は、複数回受けた敵も一度のみ)。ちなみに、リフレク状態だとほとんどの魔法を跳ね返すことができるため、『いつでもリフレク』は攻守にわたって活躍するが、このサポートアビリティを装備するときには、白魔法を使うキャラクターに『リフレク貫通』を装備させておくこと(『ケアル』などが跳ね返されないようにするため)。



アビリティデータリスト

PART
アビリティの基礎知識
アビリティの使用方法
アビリティデータリスト
白魔法
黒魔法
青魔法
召喚
幻獣
秘技
裏技
魔法剣
剣技
竜技
奥義
絶技
サポートアビリティ
目的別アビリティリスト
召喚獣ギャラリー

リストの見かた



❶系統……アクションアビリティの系統。
❷使用者……アクションアビリティを使用できるキャラクター。
❸名前……アビリティの名前。
❹MP……使用するさいに消費するMP。
❺対象……効果がおよぶ範囲。「/」は、対象が切りかえ可能であることを示す。
❻パワー……与えるダメージ量や回復量を決定するさいに基本となる値。対象のHPをもとにダメージ量が決定する場合は「割合」、与えるダメージ量が決まっている(もしくはランダムの要素がない)場合は「固定」、そのほか特殊な計算式でダメージ量が決定する場合は「特殊」と表記。
❼タイプ……物理攻撃か魔法攻撃かの区別。
❽属性……攻撃が持つ属性。
❾追加効果……対象に発生させるステータス異常の種類。
❿リフレク……対象がリフレク状態のときに跳ね返されるものは「○」、跳ね返されないものには「×」と記載。
⓫睡眠……対象の睡眠状態を解除するものには「○」、解除ないものには「×」と記載。
⓬バニシュ……対象のバニシュ状態を解除するものには「○」、解除しないものには「×」と記載。
⓭沈黙……使用者が沈黙状態でも使用できるものには「○」、使用できないものには「×」と記載。
⓮ミニマム……使用者がミニマム状態の場合、対象に与えるダメージが「激減」するか、「半減」するか。変化がない場合は「——」、ミニマム状態だと使用できない場合は「×」と記載。
⓯AP……修得に必要なAPの量。
⓰解説……使用時の効果の解説。「基本命中率」についてはP.158を参照。
⓱修得用アイテム……そのアビリティを修得できるアイテム。青魔法のみは、「たべる(調理)」でそのアビリティを修得できるモンスターを記載。
⓲魔石力……装備するのに必要な魔石力。
⓳効果……装備時の効果の解説。
⓴修得可能キャラクター……そのサポートアビリティが修得可能な場合は「修得に必要なAP」を、修得ずみの場合は「0」を、修得できない場合は「×」を記載。

アクションアビリティ

白魔法 | 使用者:ガーネット、エーコ、ベアトリクス

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	沈黙	バニシュ	ミニマム	AP
ケアル	6	敵/味方 単/全	16	—	—	—	○	×	×	×	半減	30(ガーネット)、20(エーコ)
	HPを回復する(威力・小)											
	修得用アイテム:魔法のラケット、ロット、シルクの服											
ケアルラ	10	敵/味方 単/全	38	—	—	—	○	×	×	×	半減	50(ガーネット)、40(エーコ)、0(ベアトリクス)
	HPを回復する(威力・中)											
	修得用アイテム:いやしのロッド、コーレムのふえ、ハレータ											
ケアルガ	22	敵/味方 単/全	107	—	—	—	○	×	×	×	半減	155(ガーネット)、80(エーコ)
	HPを回復する(威力・大)											
	修得用アイテム:ウィザードロット、鯨の髭、ヒューメルーン、天使のふえ											
リジェネ	14	敵/味方 単	—	—	—	リジェネ	○	×	×	×	—	25(エーコ)
	リジェネ状態(一定時間ごとに残りHPが回復する状態)にする											
	修得用アイテム:妖精のファー、妖精のピアス											

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	ヒキコモリ	沈黙	ミニマム	AP
レイズ	8	敵／味方単	—	—	—	—	○	×	×	×	—	30(ガーネット)、35(エーコ)、0(ベアトリクス)
戦闘不能状態を解除し、「対象の最大HP×(対象の気力+5)%」だけHPを回復する												
修得用アイテム　ミスリスロッド、いやしのロット　銀の髪　ゴーレムのふえ　転生の指輪　カチューシャ												
アレイズ	24	敵／味方単	—	—	—	—	○	×	×	×	—	90(エーコ)、0(ベアトリクス)
戦闘不能状態を解除し、HPを全回復する(正確には「対象の最大HP×(対象の気力+100)%」だけHPを回復する)												
修得用アイテム　セイレーンのふえ、光のローブ												
ライブラ	4	敵／味方単	—	—	—	—	○	×	×	×	—	25(ガーネット)
名前、Lv、残りHP／最大HP、残りMP／最大MP、タイプ、弱点を表示する												
修得用アイテム　エアラケット、テザートブーツ												
ポイゾナ	4	敵／味方単	—	—	—	—	○	×	×	×	—	15(ガーネット)、15(エーコ)
毒・猛毒状態を解除する												
修得用アイテム　エアラケット、ロッド												
ストナ	8	敵／味方単	—	—	—	—	○	×	×	×	—	25(ガーネット)、25(エーコ)
石化・徐々に石化状態を解除する												
修得用アイテム　マルチナラケット、ラミアのふえ												
エスナ	20	敵／味方単	—	—	—	—	○	×	×	×	—	80(エーコ)、0(ベアトリクス)
混乱・毒・睡眠・ヒート・フリーズ・ミニマム・徐々に石化・沈黙・暗闇状態を解除する												
修得用アイテム　妖精のファイブ、セイレーンのふえ、天使のふえ、ラバーコンシャス												
シェル	6	敵／味方単	—	—	—	シェル	○	×	×	×	—	35(ガーネット)、20(エーコ)
シェル状態(魔法攻撃で受けるダメージ量もしくは魔法攻撃を受けるときの命中率が半分になる状態)にする												
修得用アイテム　マルチナラケット、ミスリルラケット　ミスリルロッド、ウィザートロット、もめんのローブ　金のチョーカー、ムーンストーン												
プロテス	6	敵／味方単	—	—	—	プロテス	○	×	×	×	—	30(ガーネット)、20(エーコ)
プロテス状態(物理攻撃で受けるダメージ量が半分になる状態)にする												
修得用アイテム　ミスリルラケット、ロット、ウィザートロッド、とんがり帽子、テザートブーツ												
ヘイスト	8	敵／味方単	—	—	—	ヘイスト	○	×	×	×	—	30(エーコ)
ヘイスト状態(時間の経過速度が1.5倍になる状態)にする												
修得用アイテム　妖精のファイブ、エルメスのくつ、エメラルド												
サイレス	8	敵／味方単／全	—	魔法	—	沈黙	○	×	×	×	—	30(ガーネット)、25(エーコ)、0(ベアトリクス)
沈黙状態にする　基本命中率50%												
修得用アイテム　司祭のラケット、ミスリルロッド、アスラのロット　ラミアのふえ　魔法の腕輪												
ミニマム	8	敵／味方単／全	—	魔法	—	ミニマム	○	×	×	×	—	40(ガーネット)、35(エーコ)
ミニマム状態(与えるダメージ量が減り、物理攻撃で受けるダメージ量が1.5倍になる状態)にする　対象がすでにミニマム状態だった場合は　ミニマム状態を解除する　基本命中率50%(ただし対象がミニマム状態ならば確実に命中)												
修得用アイテム　魔法のラケット、アスラのロッド、フェザーブーツ												
リフレク	6	敵／味方単	—	—	—	リフレク	○	×	×	×	—	20(ガーネット)、25(エーコ)、0(ベアトリクス)
リフレク状態　白魔法や黒魔法を跳ね返せる状態)にする												
修得用アイテム　ミスリルラケット　星くずのロッド、リフレクトリング、ルビー												
コンフュ	8	敵／味方単／全	—	魔法	—	混乱	○	×	×	×	—	35(ガーネット)
混乱状態にする　基本命中率50%												
修得用アイテム　アスラのロッド、ラミアのティアラ												
バーサク	6	敵／味方単／全	—	魔法	—	バーサク	○	×	×	×	—	30(ガーネット)
バーサク状態(特定の物理攻撃のみを自動でくり返す状態)にする。基本命中率75%												
修得用アイテム　魔法のラケット												
ブライン	6	敵／味方単／全	—	魔法	—	暗闇	○	×	×	×	—	40(ガーネット)、0(ベアトリクス)
暗闇状態にする。基本命中率75%												
修得用アイテム　マルチナラケット　魔術師のくつ												
レビテト	6	敵／味方単／全	—	—	—	レビテト	○	×	×	×	—	20(ガーネット)、25(エーコ)
レビテト状態(宙に浮いて土属性の攻撃を無効化する状態)にする												
修得用アイテム　星くずのロット、ラミアのふえ、ラミアのティアラ、フェザーブーツ												



名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	ヘイスト	沈黙	ミニマム	AP
デスペル	18	敵／味方単	—	—	—	—	×	×	×	×	—	35(エーコ)
ストップ・スロウ・リレイズ・リジェネ・ヘイスト・レビテト・ジェル・プロテス・ハニシュ・リフレク状態を解除する												
修得用アイテム	ねこの手ラケット、セイレーンのふえ											
フェイス	14	敵／味方単	—	—	—	—	○	×	×	×	—	25(エーコ)
そのバトル中のみ、対象の力を25%上げる（重ねがけ可）												
修得用アイテム	司祭のラケット、ヒューメルーン											
ジュエル	4	敵単	—	魔法	—	—	×	×	×	×	—	50(エーコ)
敵から原石を1個取り出す　基本命中率50%												
修得用アイテム	ヒューメルーン											
ホーリー	36	敵／味方単	113	魔法	聖	—	○	×	○	×	半減	110(エーコ)、0(ベアトリクス)
聖なる力でダメージを与える												
修得用アイテム	天使のふえ、白のローブ											

黒魔法 | 使用者：ビビ

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	ヘイスト	沈黙	ミニマム	AP
ファイア	6	敵／味方単／全	14	魔法	火	—	○	×	○	×	半減	25
炎の力でダメージを与える（威力・小）												
修得用アイテム	魔道士のつえ、皮の帽子											
ファイラ	12	敵／味方単／全	29	魔法	火	—	○	×	○	×	半減	50
炎の力でダメージを与える（威力・中）												
修得用アイテム	炎のつえ、魔術師の帽子　パワーヘルト、トパーズ											
ファイガ	24	敵／味方単／全	72	魔法	火	—	○	×	○	×	半減	75
炎の力でダメージを与える（威力・大）												
修得用アイテム	八角棒											
スリプル	10	敵／味方単／全	—	魔法	—	睡眠	○	×	×	×	—	20
睡眠状態にする。基本命中率50%												
修得用アイテム	炎のつえ											
ブリザド	6	敵／味方単／全	14	魔法	冷	—	○	×	○	×	半減	25
氷塊によってダメージを与える（威力・小）												
修得用アイテム	皮のリスト											
ブリザラ	12	敵／味方単／全	29	魔法	冷	—	○	×	○	×	半減	50
氷塊によってダメージを与える（威力・中）												
修得用アイテム	氷のつえ、オパール											
ブリザガ	24	敵／味方単／全	72	魔法	冷	—	○	×	○	×	半減	85
氷塊によってダメージを与える（威力・大）												
修得用アイテム	八角棒											
スロウ	6	敵／味方単	—	魔法	—	スロウ	○	×	×	×	—	20
スロウ状態（時間の経過速度が2／3になる状態）にする。基本命中率60%												
修得用アイテム	氷のつえ、三角帽子											
サンダー	6	敵／味方単／全	14	魔法	雷	—	○	×	○	×	半減	25
雷撃によりダメージを与える（威力・小）												
修得用アイテム	シルクの服、ガラスのバックル											
サンダラ	12	敵／味方単／全	29	魔法	雷	—	○	×	○	×	半減	50
雷撃によりダメージを与える（威力・中）												
修得用アイテム	雷のつえ、ベリドット											
サンダガ	24	敵／味方単／全	72	魔法	雷	—	○	×	○	×	半減	80
雷撃によりダメージを与える（威力・大）												
修得用アイテム	八角棒											

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バニシュ	沈黙	ミニマム	AP
ストップ	8	敵／味方単	—	魔法	—	ストップ	○	×	×	×	—	25
	ストップ状態にする　基本命中率40%											
	修得用アイテム　オークスタッフ											
ポイズン	8	敵／味方単／全	—	魔法	—	毒	○	×	×	×	—	35
	毒状態にする　基本命中率60%											
	修得用アイテム　雪のつえ											
バイオ	18	敵／味方単／全	42	魔法	—	毒	○	×	○	×	半減	40
	ダメージを与えるとともに、20%の確率で毒状態にする											
	修得用アイテム　オークスタッフ											
アスピル	2	敵／味方単	15	魔法	—	—	×	×	×	×	半減	70
	MPを吸収する											
	修得用アイテム　魔導師のつえ、大地の衣											
ドレイン	14	敵／味方単	32	魔法	—	—	×	×	○	×	半減	60
	HPを吸収する											
	修得用アイテム　オークスタッフ											
グラビデ	18	敵／味方単／全	割合	魔法	—	—	○	×	○	×	—	30
	「対象の最大HP×30%」のダメージを与える。基本命中率40%											
	修得用アイテム　サイプレスパイル　黒帯　アメシスト											
コメット	18	敵単	特殊	魔法	—	—	×	×	○	×	半減	55
	彗星を落として、「1から（使用者のLv+使用者の魔力−1）までの乱数×56」のダメージを与える。対象は、敵全体のなかから1体をランダムで決定。命中率67%											
	修得用アイテム　サイプレスパイル											
デス	20	敵／味方単	—	魔法	—	一撃必殺	○	×	×	×	—	45
	戦闘不能状態にする　基本命中率35%											
	修得用アイテム　黒頭巾											
ブレイク	18	敵／味方単	—	魔法	—	石化	○	×	×	×	—	30
	石化状態にする　基本命中率40%											
	修得用アイテム　サイプレスパイル											
ウォータ	22	敵／味方単／全	64	魔法	水	—	○	×	○	×	半減	55
	水流を発生させてダメージを与える											
	修得用アイテム　ンカイの腕輪											
メテオ	42	敵全	特殊	魔法	—	—	×	×	○	×	半減	95
	隕石を落として、「1から（使用者のLv+使用者の魔力−1）までの乱数×88」のダメージを与える。命中率は「（使用者のLv+2）+使用者の気力」%											
	修得用アイテム　魔導師のつえ											
フレア	40	敵／味方単	119	魔法	—	—	○	×	○	×	半減	95
	大爆発によってダメージを与える											
	修得用アイテム　黒のローブ											
ジハード	72	両方全	112	魔法	闇	—	×	×	○	×	半減	150
	巨星を落として、敵味方全員にダメージを与える											
	修得用アイテム　メイスオブゼウス											

青魔法 | 使用者：クイナ

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バニシュ	沈黙	ミニマム	AP
ゴブリンパンチ	4	敵単	20	魔法	—	—	×	×	×	×	半減	—
	使用者と対象が同じLvの場合のみ、防御力無視かつ威力上昇（使用者のLvが高いほど上昇率は大きい）											
	修得できるモンスター　ゴブリン、ゴブリンメイジ											
レベル5デス	20	敵全	—	—	—	—	×	×	×	×	—	—
	Lvが5の倍数の敵を確実に戦闘不能状態にする											
	修得できるモンスター　ストローバー、ドラゴンゾンビ、ホエールゾンビ、リッチ（クリスタル）											



黒魔法
青魔法
召喚
幻獣
秘技
裏技
魔法剣
剣技
竜技
奥義
絶技
サポートアビリティ
目的別アビリティリスト
召喚獣ギャラリー

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バニシュ	沈黙	ミニマム	AP
レベル4ホーリー	22	敵全	34	魔法	聖	—	×	×	×	×	半減	—
	Lvが4の倍数の敵に聖属性のダメージを与える											
	修得できるモンスター フェザーサークル、クアール、アムトゥノアス(A)											
レベル3デフレス	12	敵全	—	—	—	—	×	×	×	×	—	—
	Lvが3の倍数の敵の物理防御力と魔法防御力を、それぞれ「ゼロから(対象の現在の物理防御力および魔法防御力)までの乱数」ぶん下げる											
	修得できるモンスター カーヴスパイダー、ラミア、リザートマン サンドスコーピオ、オチュー、クラントドラゴン											
死の宣告	12	敵／味方単	—	魔法	—	死の宣告	×	×	×	×	—	—
	死の宣告状態にする 基本命中率25%											
	修得できるモンスター アーリマン アノシュ											
死のルーレット	18	両方単	—	—	—	一撃必殺	×	×	×	×	—	—
	敵味方のうちランダムで1体を戦闘不能状態にする											
	修得できるモンスター コースト、ゾンビ、ヘクトアイス											
アクアブレス	14	敵全	割合	魔法	水	—	×	×	×	×	—	—
	「対象の最大HP×25%」のダメージを与える。基本命中率50%											
	修得できるモンスター アサルトシザー、アクソロトル、サハギン、ヴェパル(緑)											
マイティーガード	64	味方全	—	—	—	シェル+プロテス	×	×	×	×	—	—
	シェル+プロテス状態にする											
	修得できるモンスター ムシュフシュ、マイコニド ギガンオクトパス、アントリオン(2回目以降)、ガーゴイル											
マトラマジック	8	敵／味方単	固定	魔法	—	—	×	×	×	×	—	—
	残りHPを1にする。基本命中率20%											
	修得できるモンスター トリックスバロー、ドラゴンフライ、ザクナル、ランドウォーム、オーガ(A、B)、アームストロング											
くさい息	16	敵単	—	魔法	—	混乱+毒+スロウ+ミニマム+暗闇	×	×	×	×	—	—
	混乱+毒+スロウ+ミニマム+暗闇状態にする。基本命中率40%											
	修得できるモンスター アネモネ、ワームヒュドラ、モルボル											
リミットグローヴ	10	敵／味方単	固定	—	—	—	×	×	×	×	—	—
	使用者の残りHPが1のときのみ、対象に9999のダメージを与える。それ以外の場合はかならずミスになる											
	修得できるモンスター ムー、アックスビーク、マンドラゴラ、ブレイザビートル、ジャバウォック、カトブレパス											
はりせんぼん	8	敵単	固定	—	—	—	×	×	×	×	—	—
	1000のダメージを与える											
	修得できるモンスター サボテンダー											
パンプキンヘッド	12	敵／味方単	固定	—	—	—	×	×	×	×	—	—
	「使用者の最大HP−使用者の残りHP」のダメージを与える											
	修得できるモンスター バイソン、ヘッジホッグパイ、レディーバグ、スケルトン、イエティ、バジリスク、バンダースナッチ											
夜	14	両方全	—	魔法	—	睡眠	×	×	×	×	—	—
	敵味方全員を睡眠状態にする。基本命中率100%											
	修得できるモンスター ニンフ、ノーカーハット、スケアモンスター、グリムロック											
ツイスター	22	敵全	特殊	魔法	風	—	×	×	×	×	半減	—
	「1から(使用者のLv+使用者の魔力−1)までの乱数×55」のダメージを与える											
	修得できるモンスター 赤竜、アバドン(B)、ティアマット(クリスタル)											
アースシェイク	20	敵全	75	魔法	土	—	×	×	×	×	半減	—
	地震を発生させてダメージを与える											
	修得できるモンスター アダマンタイマイ、土のカーディアン、シェルタトラゴン(B)											
天使のおやつ	4	味方全	—	—	—	—	×	×	×	×	—	—
	味方全員に、所持している万能薬を使う。万能薬の所持数がパーティーの人数に足りない場合は失敗になる(万能薬は使わず MPも減らない)											
	修得できるモンスター アイロネート、エピタフ 霊の魔獣(B)、ベヒーモス(A B)											
カエルおとし	10	敵単	固定	—	—	—	×	×	×	×	—	—
	「「カエルとり」で捕まえたカエルの匹数×クイナのLv」のダメージを与える											
	修得できるモンスター ギカントート(A、B)											

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バニシュ	沈黙	ミニマム	AP
ホワイトウィンド	14	味方全	割合	—	—	—	×	×	×	×	—	—
「使用者の最大HP÷3」だけHPを回復する 修得できるモンスター：ズー、グリフォン、ゼムゼレット、カルーダ												
バニシュ	8	味方単	—	—	—	バニシュ	×	×	×	×	—	—
バニシュ状態（透明になって単体の物理攻撃を無効化する状態）にする 修得できるモンスター：ヴァイス、スティンギー ノール、トロール、スクイドラーケン												
ブレイズ	8	敵単	—	魔法	—	フリーズ	×	×	×	×	—	—
フリーズ状態（物理攻撃を受けると戦闘不能状態になる状態）にする。基本命中率30% 修得できるモンスター：レイス（青）、キマイラ、クラーケン（クリスタル）												
マスタードボム	10	敵単	—	魔法	—	ヒート	×	×	×	×	—	—
ヒート状態（行動しようとすると戦闘不能状態になる状態）にする。基本命中率30% 修得できるモンスター：ボム、ヴェバル（赤）、グレネード、レイス（赤）、マリリス（クリスダル）												
マジックハンマー	2	敵単	特殊	—	—	—	×	×	×	×	—	—
MPに「ゼロから（対象の残りMP）までの乱数」のダメージを与える 修得できるモンスター：マジックヴァイス、リングコマンダー												
リレイズ	14	味方単	—	—	—	リレイズ	×	×	×	×	—	—
リレイズ状態（戦闘不能状態が自然に解除される状態）にする 修得できるモンスター：キャリオンワーム、いただきキャット、ケルベロス、ヤーン、スティルヴ												

召喚 | 使用者：ガーネット、エーコ

※表中にあるのはサポートアビリティ「おうえん」装備時（ロングバージョン）のデータ。ショートバージョンの場合、与えるダメージ量は2／3になり、「カーバンクル」はプロテスの追加効果が発生しない

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バニシュ	沈黙	ミニマム	AP
シヴァ	24	敵全	36+オパールの所持数	魔法	冷	—	×	×	○	×	半減	20（ガーネット）
「ダイヤモンドダスト」で冷属性のダメージを与える 修得用アイテム：オパール												
イフリート	26	敵全	42+トパーズの所持数	魔法	火	—	×	×	○	×	半減	35（ガーネット）
「地獄の火炎」で火属性のダメージを与える 修得用アイテム：トパーズ												
ラムウ	22	敵全	32+ペリドットの所持数	魔法	雷	—	×	×	○	×	半減	30（ガーネット）
「裁きの雷」で雷属性のダメージを与える 修得用アイテム：ペリドット												
アトモス	32	敵全	割合	—	—	—	×	×	○	×	—	30（ガーネット）
「重力物体199」で「対象の最大HP×（アメジストの所持数+30）%」のダメージを与える 修得用アイテム：アメジスト												
オーディン	28	敵全	145－原石の所持数	魔法	—	一撃必殺	×	×	○	×	—	30（ガーネット）
「斬鉄剣」で戦闘不能状態にする　基本命中率は「原石の所持数÷2」%、「斬鉄ダメージ」を装備している場合は、戦闘不能状態にできなかった相手に無属性のダメージを与える 修得用アイテム：ダークマター												
リヴァイアサン	42	敵全	59+アクアマリンの所持数	魔法	水	—	×	×	○	×	半減	40（ガーネット）
「大海嘯」で水属性のダメージを与える 修得用アイテム：アクアマリン												
バハムート	56	敵全	88+ガーネットの所持数	魔法	—	—	×	×	○	×	半減	80（ガーネット）
「メガフレア」で無属性のダメージを与える 修得用アイテム：ガーネット												
アーク	80	敵全	106+ラピスラズリの所持数	魔法	闇	—	×	×	○	×	半減	100（ガーネット）
「暗黒の審判」で闇属性のダメージを与える 修得用アイテム：ふゆう石												
カーバンクル	24	味方全	—	—	—	プロテス+（解説参照）	×	×	×	×	—	35（エーコ）
通常は「ルビーの光」で味方全員をプロテス+リフレク状態にする。エメラルド装備時は追加効果が「ヘイスト+プロテス」の「エメラルドの光」、ムーンストーン装備時は追加効果が「シェル+プロテス」の「しんしゅの光」、ダイヤモンド装備時は追加効果が「プロテス+バニシュ」の「ダイヤのかがやき」になる 修得用アイテム：ルビー												

※DISC 2でピナックルロックスを通過するまでは、ガーネットの召喚の消費MPが4倍になる



名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バニッシュ	沈黙	ミニマム	AP
フェンリル	30	敵全	42(44)+サファイアの所持数	魔法	土(風)	—	×	×	○	×	半減	55(エーコ)
	通常は「大地の怒り」で土属性のダメージを与える。おとめのいのり装備時はパワーが「44+サファイアの所持数」属性が「風」の「千年の風化」になる											
	修得用アイテム：サファイア											
フェニックス	32	両方全	40	魔法	火	—	× ×	× ×	○ ×	× ×	半減 —	40(エーコ)
	「転生の炎」で敵に火属性のダメージを与えると同時に、戦闘不能状態の味方全員に対して、戦闘不能状態を解除し、「対象の最大HP×（対象の気力+30）%」だけHPを回復する効果を与える（データは、上段が敵、下段が味方への効果）											
	修得用アイテム：フェニックスの羽											
転生の炎	0	味方全	—	—	—	—	×	×	×	×	—	—
	パーティーにエーコがいる場合、全滅時に「フェニックスの羽の所持数÷256×100%」の確率で自動的に「転生の炎」が発動。この場合は敵に対してダメージを与えられない											
	修得用アイテム：（修得の必要なし）											
マディーン	54	敵全	71+エーコのLv	魔法	聖	—	×	×	○	×	半減	120(エーコ)
	「テラホーミング」で聖属性のダメージを与える											
	修得用アイテム：リボン											

幻獣

使用者：ガーネット（トランス時。「召喚」実行後、一定時間ごとに自動発動。「幻獣」コマンド自体は、沈黙状態だと使用できない）

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バニッシュ	沈黙	ミニマム	AP
ダイヤモンドダスト	0	敵全	34	魔法	冷	—	×	×	○	○	半減	—
	一定時間ごとに「ダイヤモンドダスト」で冷属性のダメージを与える											
	修得用アイテム：（「シヴァ」を使える状況だと使用可能）											
地獄の火炎	0	敵全	37	魔法	火	—	×	×	○	○	半減	—
	一定時間ごとに「地獄の火炎」で火属性のダメージを与える											
	修得用アイテム：（「イフリート」を使える状況だと使用可能）											
裁きの雷	0	敵全	31	魔法	雷	—	×	×	○	○	半減	—
	一定時間ごとに「裁きの雷」で雷属性のダメージを与える											
	修得用アイテム：（「ラムウ」を使える状況だと使用可能）											
重力物体199	0	敵全	割合	魔法	—	—	×	×	○	○	—	—
	一定時間ごとに「重力物体199」で「対象の最大HP×16%」のダメージを与える。基本命中率100%											
	修得用アイテム：（「アトモス」を使える状況だと使用可能）											
斬鉄剣	0	敵全	49	魔法	—	一撃必殺	×	×	○	○	半減	—
	一定時間ごとに「斬鉄剣」で戦闘不能状態にする。基本命中率0%。「斬鉄ダメージ」を装備している場合は、戦闘不能状態にできなかった相手に、無属性のダメージを与える											
	修得用アイテム：（「オーディン」を使える状況だと使用可能）											
大海嘯	0	敵全	63	魔法	水	—	×	×	○	○	半減	—
	一定時間ごとに「大海嘯」で水属性のダメージを与える											
	修得用アイテム：（「リヴァイアサン」を使える状況だと使用可能）											
メガフレア	0	敵全	77	魔法	—	—	×	×	○	○	半減	—
	一定時間ごとに「メガフレア」で無属性のダメージを与える											
	修得用アイテム：（「バハムート」を使える状況だと使用可能）											
暗黒の運命	0	敵全	87	魔法	闇	—	×	×	○	○	半減	—
	一定時間ごとに「暗黒の運命」で闇属性のダメージを与える											
	修得用アイテム：（「アーク」を使える状況だと使用可能）											

秘技

使用者：ジタン

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バニッシュ	沈黙	ミニマム	AP
とんずら	0	味方全	—	—	—	—	×	×	×	○	—	40
	確実にバトルから逃げる（逃げられる可能性があるバトルのみ）。ただし逃げるときに、出現した敵全体が持っているギルの10%ぶん、所持ギルを落としてしまう											
	修得用アイテム：ダガー、メイジマッシャー、ソーリンシェイプ、アルテマウエポン、ゲルミナスブーツ											
みやぶる	0	敵単	—	—	—	—	×	×	×	○	—	40
	盗めるアイテムを盗める確率が低いものから順に表示する											
	修得用アイテム：メイジマッシャー、オリハルコン											

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バーニッシュ	沈黙	ミニマム	AP
あれはなんだ	2	両方全	—	—	—	—	×	×	×	○	—	40
敵味方全員の向き・隊形を先制攻撃の状態にする 修得用アイテム：バタフライソード												
刀魂放気	6	敵単	—	—	—	—	×	×	×	○	—	35
装備している武器が持っている「秘められた力」を、確実に発生させる 修得用アイテム：オーガニクス												
めいわくをかける	4	敵／味方単	—	魔法	—	迷惑	×	×	×	○	—	50
迷惑状態（単体の物理攻撃で受けたダメージの半分を、ほかのパーティーメンバーも受ける状態）にする。基本命中率50% 修得用アイテム：クラティウス、サルカタナス												
ライフデジョン	32	味方全	—	—	—	—	×	×	×	○	—	55
ジタンの残りHP&MPがゼロになり、ほかの味方全員（石化および戦闘不能状態のメンバーはのぞく）のHP&MPが全回復する 修得用アイテム：エクスプローダ、マサムネ												
リーチセブン	6	敵単	固定	—	—	—	×	×	×	○	—	85
ジタンの残りHPの下1ケタが7のときのみ、対象に7・77・777・7777のいずれかのダメージを与える。それ以外の場合は1のダメージを与える 修得用アイテム：グラティウス、エクスプローダ、ルーントゥース、ザ・タワー、シーフの帽子												
盗賊のあかし	8	敵／味方単	固定	—	—	—	×	○	×	○	—	100
「それまでに「ぬすむ」でアイテムを盗んだ回数×ジタンのすばやさ÷2」のダメージを与える 修得用アイテム：エンジェルブレス、ザ・タワー												

裏技 | 使用者：ジタン(トランス時)

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バーニッシュ	沈黙	ミニマム	AP
フリーエナジー	10	敵単	武器の攻撃力×1.5	物理	—	—	×	○	×	○	激減	—
無属性のダメージを与える 修得用アイテム：（「とんずら」を使える状況だと使用可能）												
タイダルフレイム	12	敵全	武器の攻撃力×1.5	物理	—	—	×	○	×	○	激減	—
無属性のダメージを与える 修得用アイテム：（「みやぶる」を使える状況だと使用可能）												
スクープアウト	14	敵単	武器の攻撃力×2	物理	—	—	×	○	×	○	激減	—
無属性のダメージを与える 修得用アイテム：（「あれはなんだ」を使える状況だと使用可能）												
シフトブレイク	16	敵全	武器の攻撃力×2	物理	—	—	×	○	×	○	激減	—
無属性のダメージを与える 修得用アイテム：（「刀魂放気」を使える状況だと使用可能）												
ストラサークル5	24	敵単	武器の攻撃力×2.5	物理	—	—	×	○	×	○	激減	—
無属性のダメージを与える 修得用アイテム：（「めいわくをかける」を使える状況だと使用可能）												
ミールツイスター	32	敵全	武器の攻撃力×2.5	物理	—	—	×	○	×	○	激減	—
無属性のダメージを与える 修得用アイテム：（「ライフデジョン」を使える状況だと使用可能）												
ソリューション9	48	敵単	武器の攻撃力×3	物理	—	—	×	○	×	○	激減	—
無属性のダメージを与える 修得用アイテム：（「リーチセブン」を使える状況だと使用可能）												
グランドリーサル	60	敵全	武器の攻撃力×4	物理	—	—	×	○	×	○	激減	—
無属性のダメージを与える 修得用アイテム：（「盗賊のあかし」を使える状況だと使用可能）												



魔法剣

使用者：スタイナー（パーティーにビビがいないと使用できない。ビビの残りMPは「魔法剣」の使用に影響を与えない）

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バニッシュ	沈黙	ミニマム	AP
ファイア	6	敵単	武器の攻撃力+5	物理	火	—	×	×	×	×	×	—
「ファイア剣」でダメージを与える。対象がプロテス状態でも与えるダメージは減らない 修得用アイテム：（ビビが「ファイア」を使える状況だと使用可能）												
ファイラ	12	敵単	武器の攻撃力+10	物理	火	—	×	×	×	×	×	—
「ファイラ剣」でダメージを与える。対象がプロテス状態でも与えるダメージは減らない 修得用アイテム：（ビビが「ファイラ」を使える状況だと使用可能）												
ファイガ	30	敵単	武器の攻撃力+30	物理	火	—	×	×	×	×	×	—
「ファイガ剣」でダメージを与える。対象がプロテス状態でも与えるダメージは減らない 修得用アイテム：（ビビが「ファイガ」を使える状況だと使用可能）												
ブリザド	6	敵単	武器の攻撃力+5	物理	冷	—	×	×	×	×	×	—
「ブリザド剣」でダメージを与える。対象がプロテス状態でも与えるダメージは減らない 修得用アイテム：（ビビが「ブリザド」を使える状況だと使用可能）												
ブリザラ	12	敵単	武器の攻撃力+10	物理	冷	—	×	×	×	×	×	—
「ブリザラ剣」でダメージを与える。対象がプロテス状態でも与えるダメージは減らない 修得用アイテム：（ビビが「ブリザラ」を使える状況だと使用可能）												
ブリザガ	30	敵単	武器の攻撃力+30	物理	冷	—	×	×	×	×	×	—
「ブリザガ剣」でダメージを与える。対象がプロテス状態でも与えるダメージは減らない 修得用アイテム：（ビビが「ブリザガ」を使える状況だと使用可能）												
サンダー	6	敵単	武器の攻撃力+5	物理	雷	—	×	×	×	×	×	—
「サンダー剣」でダメージを与える。対象がプロテス状態でも与えるダメージは減らない 修得用アイテム：（ビビが「サンダー」を使える状況だと使用可能）												
サンダラ	12	敵単	武器の攻撃力+10	物理	雷	—	×	×	×	×	×	—
「サンダラ剣」でダメージを与える。対象がプロテス状態でも与えるダメージは減らない 修得用アイテム：（ビビが「サンダラ」を使える状況だと使用可能）												
サンダガ	30	敵単	武器の攻撃力+30	物理	雷	—	×	×	×	×	×	—
「サンダガ剣」でダメージを与える。対象がプロテス状態でも与えるダメージは減らない 修得用アイテム：（ビビが「サンダガ」を使える状況だと使用可能）												
バイオ	20	敵単	武器の攻撃力+20	物理	—	—	×	×	×	×	×	—
「バイオ剣」でダメージを与える。対象がプロテス状態でも与えるダメージは減らない 修得用アイテム：（ビビが「バイオ」を使える状況だと使用可能）												
ウォータ	26	敵単	武器の攻撃力+25	物理	水	—	×	×	×	×	×	—
「ウォータ剣」でダメージを与える。対象がプロテス状態でも与えるダメージは減らない 修得用アイテム：（ビビが「ウォータ」を使える状況だと使用可能）												
フレア	60	敵単	武器の攻撃力+60	物理	—	—	×	×	×	×	×	—
「フレア剣」でダメージを与える。対象がプロテス状態でも与えるダメージは減らない 修得用アイテム：（ビビが「フレア」を使える状況だと使用可能）												
ジハード	50	敵全	武器の攻撃力+40	物理	闇	—	×	×	×	×	×	—
「ジハード剣」でダメージを与える。対象がプロテス状態でも与えるダメージは減らない 修得用アイテム：（ビビが「ジハード」を使える状況だと使用可能）												

剣技

使用者：スタイナー、ベアトリクス

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バニッシュ	沈黙	ミニマム	AP
暗黒剣	0	敵単	武器の攻撃力×1.4	物理	闇	—	×	○	×	○	—	30（スタイナー）
対象にダメージを与えると同時に、スタイナーが「スタイナーの最大HP×12.5%」のダメージを受ける。対象がプロテス状態でも与えるダメージは減らない 修得用アイテム：ブラッドソード												
サガク剣	8	敵単	固定	—	—	—	×	○	×	○	—	35（スタイナー）
「スタイナーの最大HP－スタイナーの残りHP」のダメージを与える 修得用アイテム：アイアンソード、エクスカリバーII、ラバーヘルム												

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バニッシュ	沈黙	ミニマム	AP
いあいぬき	16	敵単	—	魔法	—	一撃必殺	×	○	×	○	—	40(スタイナー)
	戦闘不能状態にする。基本命中率30%											
	修得用アイテム：ルーンフレイト											
パワーブレイク	6	敵単	—	魔法	—	—	×	○	×	○	—	40(スタイナー)
	対象の力を25%減らす。基本命中率50%											
	修得用アイテム：ダイヤソード											
アーマーブレイク	4	敵単	—	魔法	—	—	×	○	×	○	—	30(スタイナー)
	対象の物理防御力を50%減らす。基本命中率50%											
	修得用アイテム：ミスリルソード											
メンタルブレイク	8	敵単	—	魔法	—	—	×	○	×	○	—	45(スタイナー)
	対象の魔法防御力を50%減らす 基本命中率50%											
	修得用アイテム：アイスブランド、ゴールドヘルム											
マジックブレイク	4	敵単	—	魔法	—	—	×	○	×	○	—	25(スタイナー)
	対象の魔力を25%減らす。基本命中率50%											
	修得用アイテム：フレイムタン											
突撃	10	味方全	—	—	—	—	×	○	×	○	—	30(スタイナー)
	瀕死状態（残りHPが最大HPの1／6以下）の行動可能な味方全員が「たたかう」を実行する											
	修得用アイテム：さんごの剣、イージスのこて											
雷鳴剣	24	敵単	割合	魔法	雷	—	×	○	×	○	—	30(スタイナー)、0(ベアトリクス)
	「対象の最大HP×19%」のダメージを与える。基本命中率0%											
	修得用アイテム：ディフェンダー、ラグナロク											
ストックブレイク	26	敵全	武器の攻撃力×1.5	物理	武器依存	—	×	○	×	○	激減	35(スタイナー)、0(ベアトリクス)
	装備している武器の攻撃属性と同じ属性のダメージを与える											
	修得用アイテム：アルテマソード、エクスカリバーII											
クライムハザード	32	敵全	武器の攻撃力×2	魔法	—	—	×	○	×	○	半減	70(スタイナー)、0(ベアトリクス)
	無属性のダメージを与える											
	修得用アイテム：エクスカリバー、エクスカリバーII											
ショック	46	敵単	武器の攻撃力×3	物理	武器依存	—	×	○	×	○	激減	60(スタイナー)、0(ベアトリクス)
	装備している武器の攻撃属性と同じ属性のダメージを与える											
	修得用アイテム：ラグナロク											

竜技 | 使用者：フライヤ

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バニッシュ	沈黙	ミニマム	AP
竜刻	10	敵単	武器の攻撃力×1.2	物理	—	—	×	○	×	○	激減	20
	HPにダメージを与えると同時に、「HPに与えたダメージ÷16」ぶん残りMPを減らす											
	修得用アイテム：バルチザン、ドラゴンリスト、さんごの指輪											
レーゼの風	12	味方全	—	—	—	リジェネ	×	×	×	○	—	40
	リジェネ状態にする											
	修得用アイテム：ミスリルスピア、ホーリーランス、ゴールドヘルム、天使のイヤリング											
ドラゴンブレス	78	敵全	固定	—	—	—	×	×	×	○	—	205
	敵全員に「ターゲットに指定した敵の最大HP－ターゲットに指定した敵の残りHP」のダメージを与える											
	修得用アイテム：竜の髭											
ホワイトドロー	36	味方全	—	—	—	—	×	×	×	○	—	90
	味方全員のMPを、それぞれ「ゼロから（ターゲットに指定した敵のLv×2－1）までの乱数」だけ回復する											
	修得用アイテム：アイスランス、ランスオブカイン、エメラルド											
ルナ	12	両方全	—	—	—	バーサク	×	×	×	○	—	30
	敵味方全員をバーサク状態にする											
	修得用アイテム：トライデント											



名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バニッシュ	沈黙	ミニム	AP
六竜	28	味方全	—	—	—	—	×	×	×	○	—	25
	HPおよびMPを、30%の確率で全回復、35%の確率で現状のまま、35%の確率で1にする。確率の判定は、各自のHPおよびMPごとに行なわれる											
	修得用アイテム：ヘヴィランス											
桜華狂咲	46	敵全	武器の攻撃力×1.5	魔法	—	—	×	×	×	○	半減	40
	無属性のダメージを与える											
	修得用アイテム：オヘリスク、ランスオブカイン											
竜の紋章	16	敵単	固定	—	—	—	×	○	×	○	—	45
	「それまでに倒したドラゴン族モンスターの数の2乗」のダメージを与える											
	修得用アイテム：ホーリーランス、ランスオブカイン											

奥義 | 使用者：サラマンダー

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バニッシュ	沈黙	ミニム	AP
チャクラ	4	味方単	割合	—	—	—	×	×	×	○	—	30
	「対象の最大HPおよび最大MP×20%」だけHPおよびMPを回復する											
	修得用アイテム：猫の爪、レサーブレイト											
ぜになげ	0	敵単	固定	—	—	—	×	○	×	○	—	90
	「サラマンダーのLv×101」ギルを消費して、「(消費ギルの2乗×サラマンダーの気力)÷(所持ギル×10)」のダメージを与える											
	修得用アイテム：ボイズンナックル、ルーンの爪											
雑魚ちらし	12	敵単	武器の攻撃力×1.7	物理	武器依存	—	×	○	×	○	激減	25
	装備している武器の攻撃属性と同じ属性のダメージを与える											
	修得用アイテム：ドラゴンクロー、デュエルクロー											
オーラ	12	味方単	—	—	—	リレイズ+リジェネ	×	×	×	○	—	25
	リレイズ+リジェネ状態にする											
	修得用アイテム：ソザーズファング、デュエルクロー											
呪い	12	敵単	—	—	—	—	×	×	×	○	—	20
	火・冷・雷・土・水・風・聖・闇のいずれかの属性を弱点にする(もともと弱点だった属性が選ばれた場合は、効果なし)											
	修得用アイテム：ミスリルクロー、カイザーナックル											
蘇生	20	味方単	—	—	—	—	×	×	×	○	—	35
	戦闘不能状態を解除し、「対象の最大HP×(対象の気力+20)%」だけHPを回復する											
	修得用アイテム：タイカーファンク、ルーンの爪、転生の指輪											
グラビデ拳	20	敵単	割合	魔法	—	—	×	○	×	○	—	50
	「対象の最大HP×20%」のダメージを与える。基本命中率50%											
	修得用アイテム：アヘンシャー、ルーンの爪											
秘孔拳	16	敵単	—	魔法	—	死の宣告	×	○	×	○	—	40
	死の宣告状態にする。基本命中率50%											
	修得用アイテム：カイザーナックル											

絶技 | 使用者：サラマンダー(トランス時。奥義の効果が全体化される)

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バニッシュ	沈黙	ミニム	AP
チャクラ	4	味方全	割合	—	—	—	×	×	×	○	—	—
	「対象の最大HPおよび最大MP×20%」だけHPおよびMPを回復する											
	修得用アイテム：(奥義の「チャクラ」を使える状況だと使用可能)											
ぜになげ	0	敵全	固定	—	—	—	×	○	×	○	—	—
	「サラマンダーのLv×101」ギルを消費して「(消費ギルの2乗×サラマンダーの気力)÷(所持ギル×10)」のダメージを与える											
	修得用アイテム：(奥義の「ぜになげ」を使える状況だと使用可能)											
雑魚ちらし	12	敵全	武器の攻撃力×1.6	物理	武器依存	—	×	○	×	○	激減	—
	装備している武器の攻撃属性と同じ属性のダメージを与える											
	修得用アイテム：(奥義の「雑魚ちらし」を使える状況だと使用可能)											

奥義
剣技
魔技
奥義
絶技
サポートアビリティ
目的別アビリティリスト
召喚獣キャラリー

名前	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	睡眠	バニッシュ	沈黙	ミニマム	AP
オーラ	12	味方全	—	—	—	リレイズ+リジェネ	×	×	×	○	—	—
リレイズ+リジェネ状態にする												
修得用アイテム　（奥義の「オーラ」を使える状況だと使用可能）												
呪い	12	敵全	—	—	—	—	×	×	×	○	—	—
火・冷・雷・土・水・風・聖・闇のいずれかの属性を弱点にする（もともと弱点だった属性が選ばれた場合は、効果なし）												
修得用アイテム　（奥義の「呪い」を使える状況だと使用可能）												
蘇生	20	味方全	—	—	—	—	×	×	×	○	—	—
戦闘不能状態を解除し「対象の最大HP×（対象の気力+20）%」だけHPを回復する												
修得用アイテム　（奥義の「蘇生」を使える状況だと使用可能）												
グラビガ拳	20	敵全	割合	魔法	—	—	×	○	×	○	—	—
「対象の最大HP×20%」のダメージを与える　基本命中率50%												
修得用アイテム　（奥義の「グラビデ拳」を使える状況だと使用可能）												
秘孔拳	16	敵全	—	魔法	—	死の宣告	×	○	×	○	—	—
死の宣告状態にする。基本命中率50%												
修得用アイテム　（奥義の「秘孔拳」を使える状況だと使用可能）												

サポートアビリティ

名前	魔石力	効果	修得可能キャラクター：ジタン	ビビ	ガーネット	スタイナー	フライヤ	クイナ	エーコ	サラマンダー
いつでもリフレク	15	バトル中、つねにリフレク状態になる	95	70	75	95	95	75	70	85
修得用アイテム　リフレクトリング										
いつでもレビテト	6	バトル中、つねにレビテト状態になる	20	20	20	20	20	40	25	35
修得用アイテム　ヘネチアシールド　フェザーフーツ										
いつでもヘイスト	9	バトル中、つねにヘイスト状態になる。スロウ効果を無効化する	55	55	55	65	75	70	65	70
修得用アイテム　エルメスのくつ										
いつでもリジェネ	10	バトル中、つねにリジェネ状態になる	25	30	35	75	25	30	35	35
修得用アイテム　ゴーレムのふえ、金の髪飾り、プレイブスーツ、飽食のローブ　光のローブ、キャラピニエール、天使のイヤリング、おとめのいのり										
おまじない	12	バトル開始時に、自動的にリレイズ状態になる（戦闘不能状態のキャラクターは、バトル開始直後にリレイズ状態の効果が発動する）	130	70	105	155	125	165	100	140
修得用アイテム　転生の指輪										
HP10%アップ	4	最大HPが10%上昇する	×	×	×	20	30	×	×	10
修得用アイテム　柔術道着、チェインメイル、ケルミナスプーツ、アクアマリン										
HP20%アップ	8	最大HPが20%上昇する	40	×	×	60	75	×	×	40
修得用アイテム　チャクラバント　アダマン帽、勇氏の兜、まもりのこて　マクノミリアン、バトルブーツ　黒帯										
MP10%アップ	4	最大MPが10%上昇する	×	×	×	×	35	50	15	×
修得用アイテム　魔術師の服　魔術師のローブ　魔術師のくつ、イクステンション、エメラルド										
MP20%アップ	8	最大MPが20%上昇する	×	30	45	×	×	×	50	×
修得用アイテム　黒のローブ、天使のイヤリング										
与一の心	2	「たたかう」実行時に、対象の物理回避率を無視する	30	×	×	40	30	×	×	30
修得用アイテム　黒頭巾、ダイヤヘルム　パワーリスト　勇氏の鎧　ラピスラスリ										



名前	魔石力	効果	修得可能キャラクター							
			ジタン	ビビ	ガーネット	スタイナー	フライヤ	クイナ	エーコ	サラマンダー
まどろみの術	5	物理攻撃を受けたときに、命中する確率が50%下がる	30	×	×	30	25	×	×	×
	修得用アイテム	柔術道着　ゴールドアーマー　リフレクトリング、ダイヤモント								
忍者の教え	16	後列にいても、与えるダメージ量が半減しない	170	×	×	200	210	×	×	210
	修得用アイテム	ノーフの帽子、まもりの指輪								
MP消費攻撃	5	「たたかう」実行時に「使用者の最大MP÷8」のMPが消費され、与えるダメージ量が通常の15倍になる	45	×	×	50	20	×	×	60
	修得用アイテム	レットキャップ、クロスヘルム、バトルフーノ　パワーヘルト								
バードキラー	3	「たたかう」で飛行モンスターへ与えるダメージ量が通常の15倍になる	20	×	×	25	30	×	×	10
	修得用アイテム	アダマンヘスト、ブロンスアーマー、チェインメイル　黄色いスカーフ								
ムシキラー	2	「たたかう」で昆虫モンスターへ与えるダメージ量が通常の15倍になる	35	×	×	50	25	×	×	10
	修得用アイテム	ブロンズヘルム、ミスリルの腕輪　ミスリルのこて								
ストーンキラー	4	「たたかう」で石モンスターへ与えるダメージ量が通常の1.5倍になる	30	×	×	20	20	×	×	10
	修得用アイテム	プラチナヘルム、アダマンヘスト、力だすき、ゴールドアーマー								
アンデッドキラー	2	「たたかう」でアンデッドモンスターへ与えるダメージ量が通常の15倍になる	45	×	×	30	20	×	×	10
	修得用アイテム	ヘットギア、みこしかつぎ帽子、シカイの腕輪　エスカッション、プレイトメイル								
ドラゴンキラー	3	「たたかう」でドラゴン族モンスターへ与えるダメージ量が通常の15倍になる	×	×	×	×	70	×	×	×
	修得用アイテム	ジャベリン、バルヒュータ								
デビルキラー	2	「たたかう」で魔族モンスターへ与えるダメージ量が通常の1.5倍になる	25	×	×	30	30	×	×	10
	修得用アイテム	クロスヘルム、雷神のこて、チェインプレイト、魔人の腕当て								
ビーストキラー	4	「たたかう」で獣モンスターへ与えるダメージ量が通常の15倍になる	30	×	×	55	25	×	×	10
	修得用アイテム	フロートノート　閃光魔帽　皮のリスト、エゴイストの腕輪、プラチナアーマー　黒帯　ムーンストーン								
マンイーター	2	「たたかう」で人型モンスターへ与えるダメージ量が通常の1.5倍になる	25	×	×	20	20	×	×	10
	修得用アイテム	バンダナ、ヒュプノクラウン　ミスリルのこて、さんごの指輪								
ハイジャンプ	4	「ジャンプ」で与えるダメージ量が、「「たたかう」実行時のダメージ量×2」になる（通常は「「たたかう」実行時のダメージ量×1.5」）	×	×	×	×	75	×	×	×
	修得用アイテム	ドラゴンメイル								
目利きの手触り	5	1／256と16／256の確率で盗めるアイテムが、1／8（32／256）の確率で盗める	50	×	×	×	×	×	×	×
	修得用アイテム	盗賊のこて								
ギルもぬすむ	5	「ぬすむ」成功時に、「ゼロから（ジタンのLv×対象のLv÷4）までの乱数」のギルを得る。バトル勝利時に獲得できるギルは減らない	40	×	×	×	×	×	×	×
	修得用アイテム	カラスの腕輪、黄色いスカーフ								
いやしの	2	「たたかう」で攻撃したときに、対象のHPが本来与えるダメージ量ぶん回復する	×	20	30	×	×	60	20	40
	修得用アイテム	いやしのロッド、アンクレット、カーネット								
追加効果発動	3	装備している武器が持つ追加効果の能力が発揮される。発動確率は武器ごとに固定	35	25	×	50	25	35	×	20
	修得用アイテム	羽根付き帽子、ねじりはちまき、ボーンリスト　キマイラの腕輪　ブレイサー、雷神のこて、カラスのバングル								
ギャンブル防御	1	物理攻撃を受けるたびに、物理防御力が「ゼロから2倍までの乱数」に変化する	20	×	×	×	20	40	×	35
	修得用アイテム	ねじりはちまき　アダマン帽　力だすき、バレッタ								
薬剤師の免許	4	ポーション、ハイポーション、エーテルの回復量が通常の2倍になる（バトル中のみ）	×	×	15	20	35	×	×	×
	修得用アイテム	もめんのローブ、グラントアーマー　マダインの指輪　バレッタ								

絶技
サポートアビリティ
目的別アビリティリスト
召喚獣ギャラリー

名前	賢石力	効果	修得可能キャラクター							
			シタン	ビビ	ガーネット	スタイナー	フライヤ	クイナ	エーコ	サラマンダー
マカロフ投法	19	「なげる」で与えるダメージ量が通常の1.5倍になる	×	×	×	×	×	×	×	125
	修得用アイテム：ブレイサー									
反射区熟知	3	「チャクラ」によるHPおよびMPの回復量が通常の2倍になる	×	×	×	×	×	×	×	30
	修得用アイテム：黄金のスカラー									
リフレク貫通	7	対象がリフレク状態でも、魔法を跳ね返されずに命中させることができる	×	30	45	×	×	×	55	×
	修得用アイテム：ローブオブロード、パールルーシュ									
リフレク倍返し	17	装備者が使用した魔法がリフレク状態の効果で跳ね返されたときに、魔法の威力が2倍になる	×	110	×	×	×	×	×	×
	修得用アイテム：黒のローブ、ロゼッタの指輪									
魔法無属性化	13	使用する魔法がすべて無属性になる	×	115	×	×	×	×	×	×
	修得用アイテム：プロミストリング、まもりの指輪									
精神統一	10	「ケアル」「ケアルラ」「ケアルガ」によるHPの回復量が通常の1.5倍、「レイズ」「アレイズ」「フェニックス」によるHPの回復量が通常の2倍になる	×	×	80	×	×	×	90	×
	修得用アイテム：ローブオブロード、ロゼッタの指輪									
消費MP半減	11	魔法使用時に消費するMPが半分になる(バトル中のみ)	×	140	125	×	×	90	120	×
	修得用アイテム：光のローブ、まもりの指輪									
満月の心得	8	ダメージを受けたときに増加するトランスゲージの量が、「装備者の気力」ぶんになる(通常は「ゼロから気力までの乱数」)	35	25	30	35	20	250	30	60
	修得用アイテム：バルチザン、フォーク、ニードルフォーク、ミスリルフォーク 銀のフォーク、ビストロフォーク、カストロフォーク、ダルクハット、グランドヘルム、ヒスイの腕輪、原氏のこて、大地の衣、ミネルバビスチェ、デモンスメイル、サファイア									
カウンター	8	物理攻撃を受けた直後に、攻撃してきた相手に対して「装備者の気力」%の確率で「たたかう」を実行する	70	×	×	100	85	55	×	240
	修得用アイテム：猫の爪、ポイズンナックル、ミスリルクロー、ノザースファング、ドラゴンクロー、タイガーファング、アベンジャー、カイザーナックル、デュエルクロー、みこしかつぎ帽子、ヘネチアシールド、力だすき、アンクレット、パワーヘルト									
かばう	6	瀕死状態(残りHPが最大HPの1／6以下)の仲間のかわりにダメージを受ける。単体の物理攻撃のみに有効(かならず発動する)	×	×	×	20	30	×	×	90
	修得用アイテム：レッドキャップ、カントレット、リネンキュラッサ、ミスリルアーマー									
女の子をかばう	4	HPが最大値の50%以下になった仲間の女性キャラクターのかわりにダメージを受ける。単体の物理攻撃のみに有効(かならず発動する)	35	×	×	×	×	×	×	×
	修得用アイテム：バタフライソード、皮の服									
目には目を	5	「カウンター」の発動確率が通常の2倍(＝装備者の気力×2)になる	60	×	×	35	35	×	×	50
	修得用アイテム：閃光魔帽 カエサルヘルム、忍びの衣 ラバーコンシャス									
熱せず冷ませず	4	ヒート効果およびフリーズ効果を無効化する	25	15	25	35	20	20	20	30
	修得用アイテム：司祭の帽子、ヒスイの腕輪、館食のローブ 原氏の鎧、マダインの指輪 妖精のピアス、ダイヤモンド									
警戒	4	バックアタックが発生しなくなる(通常は3／32の確率で発生)。強制的にバックアタックになるバトルでは無効	40	×	×	60	×	×	×	30
	修得用アイテム：ハルヒュータ、忍びの衣、ゲルミナスブーツ									
先制攻撃率アップ	5	先制攻撃の発生率が約1／3になる(通常は1／16の確率で発生)	×	×	×	×	95	×	×	×
	修得用アイテム：オベリスク、バトルブーツ									
レベルアップ	7	装備者がバトルで獲得するEXPが通常の1.5倍になる	75	30	50	50	40	60	65	50
	修得用アイテム：アイアンヘルム、エゴイストの腕輪 ロゼッタの指輪 妖精のピアス パールルーシュ、イクステンション									
アビリティアップ	3	装備者がバトルで獲得するAPが通常の2倍になる	95	55	60	70	65	40	55	80
	修得用アイテム：星くずのロット、グリーンヘレー、ダイヤのこて フリカンダイン、シルクのローブ、ダイヤアーマー カチューシャ リボン、ラピスラスリ									
取得ギルアップ	5	バトル終了時に獲得するギルが通常の1.5倍になる	×	×	×	×	×	100	×	×
	修得用アイテム：黄色いスカーフ									



名前	魔石力	効果	修得可能キャラクター							
			リンク	ビビ	ガーネット	スタイナー	フライヤ	クイナ	エーコ	サラマンダー
逃げてもギル	3	バトルから逃げても、敵全体が持っているギルの10%を獲得できる	45	×	×	×	×	×	×	30
	修得用アイテム	リスト、テザートブーツ、金のチョーカー								
モグのおまもり	3	バトル終了時に、戦闘不能状態をのぞくすべてのステータス異常が解除される	×	×	×	×	×	×	30	×
	修得用アイテム	マダインの指輪、リボン								
眠らずの術	5	睡眠効果を無効化する	30	25	25	25	30	40	25	20
	修得用アイテム	ハンタチ、司祭の帽子、ミスリルヘルム、ダイヤヘルム、魔術師の服、大地の衣、さんごの指輪								
毒味の術	4	毒効果および猛毒効果を無効化する	20	30	15	35	15	20	20	25
	修得用アイテム	チャクラバント、ミスリルヘルム、カラスの腕輪、ブロンズのこて、サバイバルベスト、黒衣のローブ、ガラスのバックル								
暗闇回避の術	4	暗闇効果を無効化する	35	×	×	25	20	×	×	25
	修得用アイテム	羽根付き帽子、みこしかつき帽子、アイアンヘルム、カチューシャ								
沈黙回避の術	4	沈黙効果を無効化する	×	40	20	×	×	30	15	×
	修得用アイテム	魔術師の帽子、金の髪飾り、シルクのローブ、白のローブ、パールルージュ								
瀕死HP回復	8	瀕死状態(残りHPが最大HPの1／6以下)のときにダメージを受けて戦闘不能状態にならなかったときにかぎり、「装備者の最大HPの50%」だけHPが回復する	85	×	×	100	85	×	×	75
	修得用アイテム	プラチナヘルム、ミネルバヒスチェ ブレイブスーツ、グランドアーマー、プロミストリング								
固まらずの術	4	石化効果および徐々に石化効果を無効化する	35	25	40	30	30	35	35	15
	修得用アイテム	ダルクハット、サークレット、ドラゴンリスト、ダイヤのこて、ブロンズの胸当て 黒装束、ミスリルアーマー								
魔法返し	9	「魔法返し」が可能な魔法を受けたとき、攻撃してきた相手に対して、同じ魔法を実行する(ただし、自分が受けた魔法を無効化することはできない)。MPは消費しない	×	90	×	×	×	×	×	170
	修得用アイテム	ヒュプノクラウン、ブリカンダイン								
使用MP吸収	6	敵からの魔法でダメージを受けたとき、「その魔法の消費MP」ぶんMPを回復する	×	×	×	×	×	80	×	×
	修得用アイテム	プロミストリング								
オートポーション	3	ダメージを受けると、自分に対して自動的にポーションを使用する。ポーションを所持していない場合はハイポーションを使用、両方とも所持していない場合は発動しない。「カウンター」「魔法返し」発動時には発動しない	30	10	20	20	30	30	30	30
	修得用アイテム	ミスリルベスト、魔人の胸当て 魔術師のローブ、白のローブ、エルメスのくつ 金のチョーカー、イクステンション								
止まらずの術	4	ストップ効果を無効化する	30	35	30	35	25	20	15	20
	修得用アイテム	黒頭巾、黄金のスカラー、サバイバルベスト、魔人の胸当て、忍びの衣、プレイトメイル、アンクレット								
混乱回避の術	5	混乱効果を無効化する	25	15	25	30	35	25	15	30
	修得用アイテム	ラミアのティアラ、グリーンヘレー、サークレット、ゴールドヘルム、魔法の腕輪 黒装束 魔術師のくつ								
おうえん	12	召喚の演出がロングバージョンとなり、対象に与えるダメージ量がショートバージョンの1.5倍になる。「カーバンクル」の場合は、プロテス効果が付加される	×	×	190	×	×	×	150	×
	修得用アイテム	ふゆう石のかけら								
斬鉄ダメージ	5	「オーディン(斬鉄剣)」で戦闘不能状態にならなかった敵に対して、ダメージを与える	×	×	50	×	×	×	×	×
	修得用アイテム	いにしえのかおり								
ぶんどる	3	「ぬすむ」成功時に、「ゼロから(ジタンのLv×対象のLv÷2)までの乱数」のダメージを与える	65	×	×	×	×	×	×	×
	修得用アイテム	ノーフの帽子、キマイラの腕輪、サバイバルベスト								
盗賊の極意	5	「ぬすむ」が成功しやすくなる(→P 50)	40	×	×	×	×	×	×	×
	修得用アイテム	ミスリルダガー ンカイの腕輪								

目的別アビリティリスト

属性別

属性	その属性を持つアクションアビリティ	
	系統	アクションアビリティ名
火	黒魔法	ファイア、ファイラ、ファイガ
	召喚	イフリート、フェニックス
	幻獣	地獄の火炎
	魔法剣	ファイア、ファイラ、ファイガ
冷	黒魔法	ブリザド、ブリザラ、ブリザガ
	召喚	シヴァ
	幻獣	ダイヤモンドダスト
	魔法剣	ブリザド、ブリザラ、ブリザガ
雷	黒魔法	サンダー、サンダラ、サンダガ
	召喚	ラムウ
	幻獣	裁きの雷
	魔法剣	サンダー、サンダラ、サンダガ
	剣技	雷鳴剣
土	青魔法	アースシェイク
	召喚	フェンリル「大地の怒り」

属性	その属性を持つアクションアビリティ	
	系統	アクションアビリティ名
水	黒魔法	ウォータ
	青魔法	アクアブレス
	召喚	リヴァイアサン
	幻獣	大海嘯
	魔法剣	ウォータ
風	青魔法	ツイスター
	召喚	フェンリル「千年の風化」
聖	白魔法	ホーリー
	青魔法	レベル4ホーリー
	召喚	マディーン
闇	黒魔法	ジハード
	召喚	アーク
	幻獣	暗黒の運命
	魔法剣	ジハード
	剣技	暗黒剣

追加効果別

追加効果	その追加効果を持つアビリティ	
	系統	アビリティ名
混乱	白魔法	コンフュ
	青魔法	くさい息
	サポートアビリティ	■混乱回避の術
バーサク	白魔法	バーサク
	奥義	ルナ
ストップ	黒魔法	ストップ
	サポートアビリティ	■止まらずの術
毒	黒魔法	ポイズン、バイオ
	青魔法	くさい息
	サポートアビリティ	■毒味の術
睡眠	黒魔法	スリプル
	青魔法	夜
	サポートアビリティ	■眠らずの術
スロウ	黒魔法	スロウ
	青魔法	くさい息
	サポートアビリティ	■いつでもヘイスト
ヒート	青魔法	マスタードボム
	サポートアビリティ	■熱せず冷ませず
フリーズ	青魔法	フレイズ
	サポートアビリティ	■熱せず冷ませず
ミニマム	白魔法	ミニマム
	青魔法	くさい息
死の宣告	青魔法	死の宣告
	奥義	秘孔拳
	絶技	秘孔拳
徐々に石化	サポートアビリティ	■固まらずの術
石化	黒魔法	フレイク
	サポートアビリティ	■固まらずの術
猛毒	サポートアビリティ	■毒味の術
ウイルス	—	—
沈黙	白魔法	サイレス
	サポートアビリティ	■沈黙回避の術
暗闇	白魔法	ブライン
	青魔法	くさい息
	サポートアビリティ	■暗闇回避の術
迷惑	秘技	めいわくをかける
ゾンビ	—	—
瀕死	—	—

追加効果	その追加効果を持つアビリティ	
	系統	アビリティ名
一撃必殺	黒魔法	デス
	青魔法	死のルーレット
	召喚	オーディン
	幻獣	斬鉄剣
	剣技	いあいぬき
リレイズ	青魔法	リレイズ
	奥義	オーラ
	絶技	オーラ
	サポートアビリティ	おまじない
リジェネ	白魔法	リジェネ
	奥義	レーゼの風
	絶技	オーラ
	サポートアビリティ	いつでもリジェネ
ヘイスト	白魔法	ヘイスト
	召喚	カーバンクル「エメラルドの光」
	サポートアビリティ	いつでもヘイスト
レビテト	白魔法	レビテト
	サポートアビリティ	いつでもレビテト
シェル	白魔法	シェル
	青魔法	マイティーガード
	召喚	カーバンクル「しんじゅの光」
プロテス	白魔法	プロテス
	青魔法	マイティーガード
	召喚	カーバンクル(ロングバージョン)
バニシュ	青魔法	バニシュ
	召喚	カーバンクル「ダイヤのかがやき」
リフレク	白魔法	リフレク
	召喚	カーバンクル「ルビーの光」
	サポートアビリティ	いつでもリフレク
レイズ	白魔法	レイズ、アレイズ
	召喚	フェニックス、転生の炎
	奥義	蘇生
	絶技	蘇生

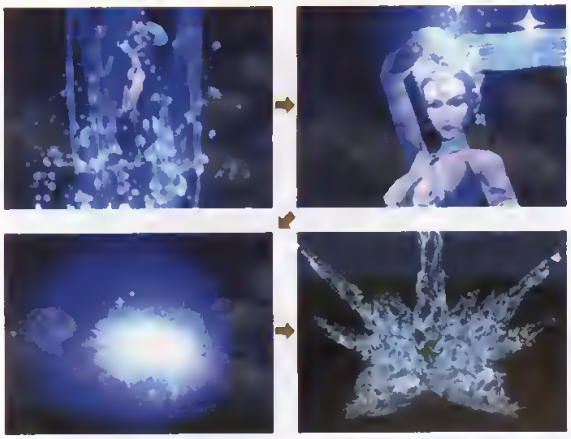
※サポートアビリティの ■ は、追加効果を無効化するアビリティであることを示す



召喚獣ギャラリー



シヴァ（ダイヤモンドダスト）



イフリート（地獄の火炎）







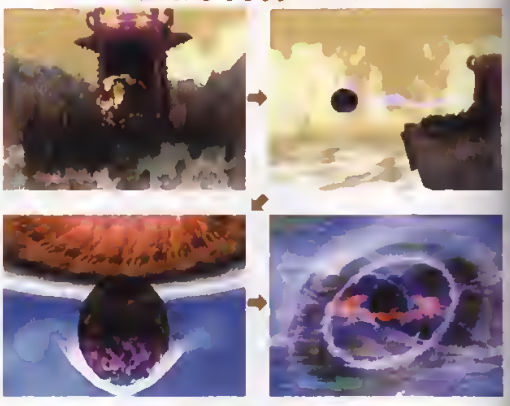
ラムウ（裁きの雷）



目的別アビリティリスト
召喚獣ギャラリー



アトモス（重力物体199）



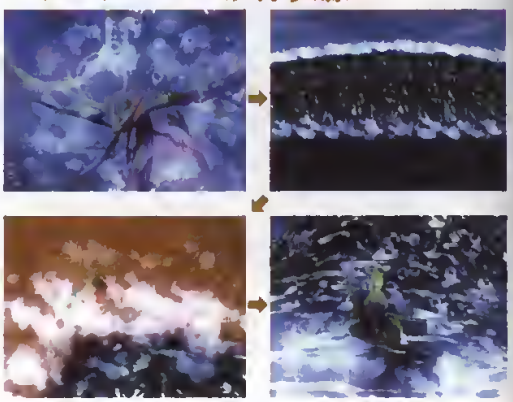


オーディン（斬鉄剣）





リヴァイアサン（大海嘯）





バハムート（メガフレア）



アーク（暗黒の運命）



カーバンクル（ルビーの光）



エメラルドの光　しんじゅの光　ダイヤのかがやき

フェンリル（大地の怒り）



フェンリル（千年の風化）



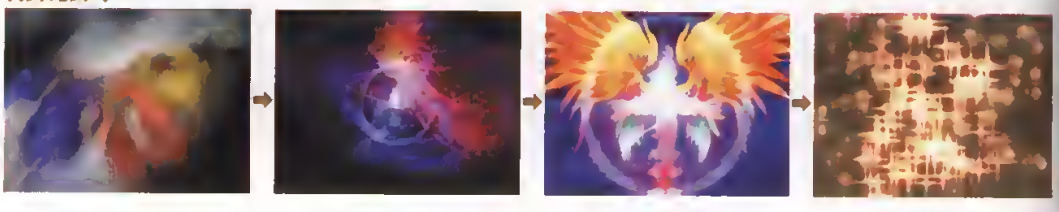


フェニックス（転生の炎）





自動発動時



マディーン（テラホーミング）







CHAPTER 5

MONSTER



モンスター解説1

モンスターの基礎知識

1-1 エンカウントの法則

マップを歩いていると、モンスターと遭遇(エンカウント)してバトルになることがある。一部のモンスターをのぞくと、マップのどこでエンカウントするかはランダムで決まるのだ。

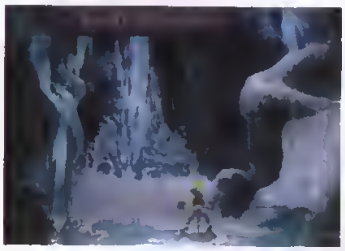
モンスターと遭遇する可能性があるマップを進んでいるときは、移動した距離が長くなるほど、敵とエンカウントする確率が上昇。一度エンカウントしたり、ちがうマップに切りかえれば、高くなっていた確率は初期値にもどる。ちなみに、エンカウント確率の初期値は、マップごとに決められているため、敵と遭遇しやすいマップ、しにくいマップがある。

1-2 特殊なエンカウント

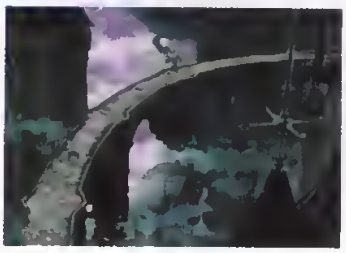
ランダムでエンカウントする以外に、下記のような条件によってモンスターとエンカウントする場合もある。いずれもバトルを行なうタイミングをある程度コントロールできるのが特徴だ。

● 特定の場所へ行く

特定のマップや特定の場所に足を踏み入れると、かならずモンスターとエンカウントする。ほとんどの場合、その場所を避けて通過することはできず、さらにバトルになったときに逃走することも不可能だ。



←シナリオ進行上かならず戦うことになるモンスターについては、この方式でエンカウントする場合が多い。



➡クリスタルワールドには、一見何もない通路の途中に、ボスモンスターとエンカウントする場所がある。

● シンボルと接触する

マップ上に表示されているモンスター(シンボル)に接触すると、バトルに突入してしまう。シンボルとの接触を避けられる(＝バトルを回避できる)場合も多い。



←接触後、バトルに勝利(もしくは逃走)すれば、そのシンボルは消える。

● 特定の選択肢を選ぶ

メッセージ中に出現した選択肢から、特定のものを選ぶとバトルになることもある。このエンカウント方法の場合、強敵が出現することが多いので、事前にセーブをしておこう。



←サブイベントやミニゲームなどで多用されるエンカウント方式。準備が整っていないようなら、バトルをしない内容の選択肢を選ぼう。

1-3 モンスターのATBゲージ

画面には表示されないが、モンスターにもATBゲージが用意されており、それが満タンまでたまったモンスターから順番に行動を行なうようになっている。ゲージの増加ペースが能力値の素早さの影響を受けているのも、ジタンたちと同じだ。また、受けた攻撃に対してカウンターで行動することがあるほか、一部のモンスターはATBゲージが瞬時に満タンになる能力を持つ。

モンスターの属性強化能力

モンスターのなかには、属性攻撃を強化する(こちらに与えるダメージが1.5倍になる)能力を持つものがいる。具体的には、各属性の強化能力を持つかどうかが、出現時に個体ごとにランダムで決まるのだ。そのため、同じボムでも火属性強化の能力を持つ個体と持たない個体がいることになる。ただしボスモンスターは、属性強化能力を持つかどうかにランダムの要素はなく、つねに同じ能力を持つ(ラルヴァラーヴァやベアトリクスなど、一部のボスをのぞく)。

モンスター解説2

モンスターの種族

種族ごとの特徴

モンスターには8種類の種族がある。種族ごとに、無効化される属性や、装備しておくと与えるダメージ量が増加するサポートアビリティなどが異なっているのだ。ちなみに、どの種族にも属さないモンスターもいるが、大半のモンスターは、いずれかひとつ(もしくは複数)の種族に属している。また、モンスターの種族は、ガーネットの白魔法『ライブラ』で確認が可能だ。



←その場所に出現するモンスターの種族に合わせて、装備するサポートアビリティを変えれば、効率よくダメージを与えることができる。

■種族の特徴

種族	特徴	与えるダメージ量が増えるサポートアビリティ	属するモンスター
飛行	空を飛べる。基本的に、土属性は無効、風属性が弱点	バードキラー	デンドロビウム、シリオン、ゴースト(精霊含む)、黒のワルツ2号、黒のワルツ3号(1回目)、トリックスパロー、ボム、レディーバグ(精霊含む)、アイロネート、スティンギー、ギザマルーク、イエティ(精霊含む)、ドラゴンフライ、ズー、シーカーバット、グリフォン、フェザーサークル(精霊含む)、マイコニド、ゼムゼレット、ギガンオクトパス、ホエールゾンビ、ガルーダ(精霊含む)、アーク、スクイドラーケン、ヴァリア・ビラ、ヴェパル(緑、赤とも)、グレネード、レイス(赤、青とも)、赤竜、アムドゥシアス(A、Bとも)、ガーゴイル、アーリマン、ダハーカ、リングコマンダー、ムーバー、アバドン(A、Bとも)、銀竜、マル、バツ、神竜、オズマ、アッシュ、ハーデス、デスゲイズ、トランス・クジャ、永遠の闇
昆虫	昆虫の形をしている	ムシキラー	ブラントスパイダ、カーヴスパイダー、レディーバグ(精霊含む)、スティンギー、クロウラー、ドラゴンフライ、キャリオンワーム、ブレイザビートル、ランドウォーム、アバドン(A、Bとも)、デスゲイズ
石	石でできている	ストーンキラー	ストローバー、エピタフ、ガーゴイル
アンデッド	ゾンビ状態に近い性質を持つ(闇属性は半減、聖属性が弱点、回復の効果が逆転)	アンデッドキラー	ゴースト、スケルトン、ゾンビ、ドラゴンゾンビ、ザ・ソウルケージ、霧の魔獣(A、Bとも)、ホエールゾンビ、レイス(赤、青とも)、ヘクトアイズ
ドラゴン族	ドラゴンの一族で、基本的に冷属性が弱点。倒した数が竜技「竜の紋章」の威力に影響する	ドラゴンキラー	ムシュフシュ、アイロネート、ドラゴンゾンビ、グランドドラゴン、ワームヒュドラ、赤竜、シェルタドラゴン(A、Bとも)、銀竜　神竜、ティアマット(クリスタル含む)
魔族	魔界に住むモンスター	デビルキラー	ダンタリアン、クアール、スクイドラーケン、メルティジェミニ、アムドゥシアス(A、Bとも)、アガレス、アーリマン、土のガーディアン、リングコマンダー、ヘクトアイズ、キマイラ、鉄巨人、アッシュ、マリリス(クリスタル含む)、スティルヴ、ハーデス、クラーケン(触手やクリスタル含む)、リノチ(クリスタル含む)、デスゲイズ
獣	獣の形をしている	ビーストキラー	ファング、ワイアード、アックスビーク、バジリスク、バンダースナッチ、ザグナル(狩猟祭含む)、カトブレパス、クアール、ケルベロス、ベヒーモス(A、Bとも)
人型	人の形をしている	マンイーター	謎の仮面男、レア王、ゼネロ、ベネロ、スタイナー(1～3回目)、ハーゲン、ワイマール、バクー、黒のワルツ1～3号、黒魔道士タイプA～C、ベアトリクス(1～3回目)、ラニ、女兵(A、Bとも)、ソーン(1～2回目)、ソーン(1～2回目)、ヒルギガース、焔色の髪の男、各種ドッペルゲンガー、ガーランド、クジャ、クエール、鉄巨人、トランス・クジャ

PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
鳥の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・ルー
クレイラの幹
クレイラの街
ピナックルロックス
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
謎島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

2-2 特定の種族に効果的な攻撃

いくつかの種族に関しては、非常に効果的な攻撃方法がある。これらを活用すれば、バトルで簡単に勝利することができるのだ。

A 石モンスターに金の針を使う

石化状態を解除する効果を持つ金の針を、石モンスターに対して使用すると、一撃で戦闘不能状態にすることが可能。ただし、同じ効果を持つ白魔法『ストナ』を使っても、戦闘不能状態にはできない。



←石モンスターが出現するイーファの樹、ウイユヴェール、イプセンの古城へ行くときは、金の針を多めに用意しておこう。

B アンデッドモンスターに『レイズ』やフェニックスの尾を使う

アンデッドモンスターは、回復の効果が逆転する性質を持つ。これを逆手にとると、HP回復用のアビリティやアイテムでダメージを与えることができるのだ。とくに、白魔法『レイズ』『アレイズ』とエリクサーは、アンデッドモンスターに使用した場合、対象を戦闘不能状態にすることが可能。また、フェニックスの尾やフェニックスの羽をアンデッドモンスターに使った場合は、対象の残りHPを0～9にできる。『レイズ』と『アレイズ』は回避される場合もあるが、アイテムはかならず命中するうえに、どのキャラクターでも使用できるので、確実かつ有効な攻撃手段として活用しよう。



←アンデッドモンスターに対してフェニックスの尾を使えば、どんなに最大HPが高い敵でも、残りHPを10未満にできる。

C 飛行モンスターに風属性、ドラゴン族モンスターに冷属性の攻撃を使う

基本的に飛行モンスターは風属性、ドラゴン族モンスターは冷属性を弱点としている（前者にはシリオン、ハーデス、トランス・クジャという例外あり）。つまり、該当するモンスターに対してそれぞれの属性の攻撃を使用すれば、通常の1.5倍のダメージを与えることができるのだ。さらに、サポートアビリティの『バードキラー』や『ドラゴンキラー』を装備しておけば、その効果も重複して発揮されるため、結果としてダメージ量は通常の1.5×1.5＝2.25倍になる。



←ドラゴン族モンスターに対しては、「ブリザド」などの冷属性の攻撃を積極的に使っていこう。

モンスター解説3 モンスターからの獲得物

3-1 モンスターから得られる4つのもの

モンスターとのバトルに勝利すると、EXP、AP、ギル、戦利品という4種類のものが得られる。1回のバトルで何をどれだけ得られるかについては、それぞれ異なるシステムで決まっているのだ。敵の倒しかたや、バトル終了時の状況によっては、これらのものをまったく得られない可能性もあるので、十分注意しておこう。



←バトルが終了すると、まずEXPとAPの獲得確認画面が表示され、そのあとにギルと戦利品の獲得確認画面が出る。



EXPとギルの獲得

EXPとギルは、バトルで戦闘不能状態にしたモンスターから得ることができる。毒および猛毒状態によるダメージでモンスターの残りHPがゼロになった場合も、EXPとギルを獲得することは可能だ。

自分がバトルから逃げたときには、基本的にEXPもギルも得られない。ただし、サポートアビリティ『逃げてもギル』を装備しておくと、バトルから逃走しても少しだけギルを獲得できる(『とんずら』で逃げた場合は獲得できない)。

豆知識
- バトル終了時にストップ状態、石化状態、猛毒状態のいずれかによって停止していたモンスターからは、EXPやギルを得られない
- バトル中に逃げていった敵からは、EXPやギルを得られない
- エピタフや精霊モンスター、クリスタルワールドに出現するモンスターなどからは、EXPを得られない

APの獲得

バトル勝利時に得られるAPは、モンスター1体ごとに決まっているわけではなく、「どんな敵パーティーに勝利したか」によって決められる。そのため、たとえばゴブリン×1の敵パーティーに勝利したときの獲得APが1だったとしても、ゴブリン×2の敵パーティーから2のAPが得られるとはかぎらないのだ。

ちなみに、出現した敵パーティーのうち最低1体を、戦闘不能状態にするか、ストップ状態などのステータス異常によって行動不能にしたままバトルに勝利すれば、その敵パーティーに設定されているAPをまるごと獲得できる。

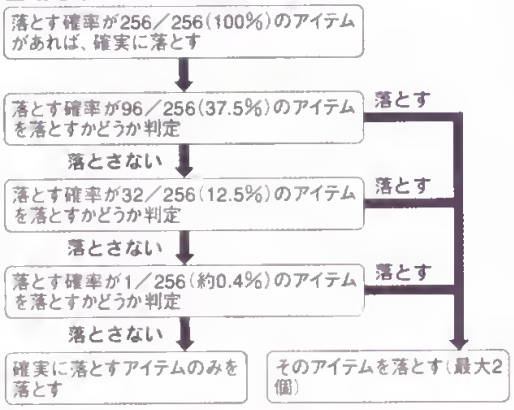
戦利品の獲得

EXPやギルを獲得できたモンスターからは、戦利品としてアイテムやカードも得られる可能性がある。バトル終了時に落とすものとして、モンスターの種類ごとに、最大4個のアイテムと、1枚のカードが設定されており、実際に何を落とすのかは右図のような手順で決まるのだ。

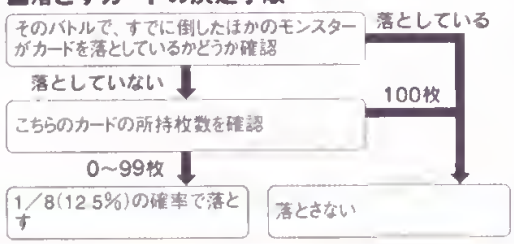
なお、アイテムについては、1体のモンスターから「確実に落とすアイテム1個+それ以外の3つのアイテムのうち1個」という、合計2個のアイテムが手に入る可能性がある(詳細は右のフローチャート参照)。一方、カードは、2体以上のモンスターを倒したとしても、1回のバトルで最大1枚しか得られない。

ただし、落とすアイテムが3個以下しか設定されていなかったり、落とすカードが設定されていないモンスターもいる。その場合は、右記の確率の判定で、落とすアイテムやカードが設定されていないところで「落とす」と判定されても、戦利品を落とすことはない。

■落とすアイテムの決定手順



■落とすカードの決定手順



豆知識
- 落とすアイテムの判定は倒したモンスターごとに行なわれるため、複数のモンスターが出現すれば、1回のバトルで3個以上のアイテムを入手できることもある
- 落とすカードの判定は、モンスターを1体倒すたびに行なわれ、いずれかのモンスターがカードを落とすことになると、そのバトルでは、以降に倒したモンスターはカードを落とさない

モンスター分布図



	出現モンスター
ワールドマップ❶	
1 34	ゴブリン、バイソン
1 4	ムー
34	ムー(精霊)
4	ゾンビ、ドラゴンゾンビ、ワームヒュドラ、モルボル、霧の魔獣(B)
ワールドマップ❷	
1234	バイソン、カーヴスパイダー、ムー(精霊)
4	ムー、ドラゴンゾンビ、ワームヒュドラ
ワールドマップ❸	
1234	ヴァイス、ムシュフシュ、ヘッジホッグパイ、アサルトシザー
12 4	レディーバグ
34	レディーバグ(精霊)
4	ドラゴンゾンビ、ギガンオクトパス、アダマンタイマイ、ホエールゾンビ、ワームヒュドラ、モルボル、霧の魔獣(B)

	出現モンスター
ワールドマップ❹	
1234	リザードマン
12 4	スケルトン、イエティ
34	イエティ(精霊)
3	アックスビーク
4	ゾンビ、ドラゴンゾンビ、ワームヒュドラ、モルボル、霧の魔獣(B)
ワールドマップ❺	
234	カーヴスパイダー、トリックスパロー、マンドラゴラ、ゴースト(精霊)
2 4	ゴースト
4	ドラゴンゾンビ
ワールドマップ❻	
1234	リザードマン、サンドスコーピオ
12 4	スケルトン、ニンフ
3	ヴァイス、アックスビーク、ヘッジホッグパイ、ニンフ(精霊)



1 2 3 4	ドラゴンゾンビ、ギガンオクトパス、ホエールゾンビ、モルボル、霧の魔獣(B)

ワールドマップ⑦

1234	カーヴスパイダー、ボム、アックスビーク
1 2 3 4	ドラゴンゾンビ、ワームヒュドラ

ワールドマップ⑧

1234	ヴァイス、ムシュフシュ、アイロネート
123	マンドラゴラ
1 2 3 4	ドラゴンゾンビ、ギガンオクトパス、ホエールゾンビ、ワームヒュドラ、モルボル、霧の魔獣(B)

ワールドマップ⑨

1234	ボム、マンドラゴラ、リザードマン、バンダースナッチ
123	アックスビーク
1 2 3 4	スケルトン、ドラゴンゾンビ

ワールドマップ⑩

34	ムシュフシュ、ヘッジホッグパイ、アサルトシザー、アイロネート、リザードマン、バンダースナッチ、ギガンオクトパス、アダマンタイマイ、ホエールゾンビ
3	ヴァイス、アックスビーク、マンドラゴラ
4	スケルトン、スケアモンスター、ゾンビ、ドラゴンゾンビ、ワームヒュドラ、モルボル、霧の魔獣(B)

ワールドマップ⑪

1234	グランドドラゴン、ガルーダ、ガルーダ(精霊)

ワールドマップ⑫

234	グリフォン、サボテンダー、レディーバグ(精霊)
23	ザグナル、ゴブリンメイジ
4	ドラゴンゾンビ、アダマンタイマイ、ヘクトアイズ、モルボル、霧の魔獣(B)

ワールドマップ⑬

234	ゴブリンメイジ、トロール、ブレイザビートル、イエティ(精霊)
4	ドラゴンゾンビ、ヘクトアイズ、モルボル、霧の魔獣(B)

ワールドマップ⑭

234	ゴブリンメイジ、トロール、ブレイザビートル、ニンフ(精霊)
1 2 3 4	ドラゴンゾンビ、ヘクトアイズ、モルボル、霧の魔獣(B)

ワールドマップ⑮

34	ギガンオクトパス、ホエールゾンビ、ランドウォーム
3	ザグナル、グリフォン、トロール、ブレイザビートル アントリオン(2回目以降)
4	ドラゴンゾンビ、ヘクトアイズ、モルボル、霧の魔獣(B)

ワールドマップ⑯

1 34	サボテンダー、アダマンタイマイ、ジャバウォック、アームストロング、ジャバウォック(精霊)
3	カトブレパス
4	ドラゴンゾンビ、ワームヒュドラ、ヘクトアイズ、モルボル

ワールドマップ⑰

3	ジャバウォック、アームストロング、カトブレパス
1 2 4	サボテンダー、ドラゴンゾンビ、ワームヒュドラ、ヘクトアイズ、モルボル、霧の魔獣(B)

ワールドマップ⑱

1 234	サボテンダー
123	ザグナル、アームストロング、カトブレパス
4	ドラゴンゾンビ、ワームヒュドラ、ヘクトアイズ、モルボル、霧の魔獣(B)

ワールドマップ⑲

1 34	ギガンオクトパス、アダマンタイマイ、ホエールゾンビ、グランドドラゴン、いただきキャット、ワームヒュドラ

ワールドマップ⑳

1 34	フェザーサークル、ギガンオクトパス、ホエールゾンビ、ヴェパル(緑)、フェザーサークル(精霊)
1 3	トロール、ブレイザビートル
1 2 4	ドラゴンゾンビ、ヘクトアイズ、モルボル、霧の魔獣(B)

ワールドマップ㉑

1 34	フェザーサークル、ヴェパル(緑)、フェザーサークル(精霊)
3	トロール、ブレイザビートル
4	ドラゴンゾンビ、ヘクトアイズ、モルボル、霧の魔獣(B)

ワールドマップ㉒

1 34	ギガンオクトパス、ホエールゾンビ、グランドドラゴン
3	ザグナル、グリフォン
4	ドラゴンゾンビ、ヘクトアイズ、モルボル、霧の魔獣(B)

ワールドマップ㉓

1 34	オーガ(B)
3	グリフォン、トロール、ブレイザビートル、ヴェパル(緑)
4	ドラゴンゾンビ、ヘクトアイズ、モルボル、霧の魔獣(B)

ワールドマップ㉔

1 34	ヤーン、ヤーン(精霊)

ワールドマップ㉕

1 34	アダマンタイマイ、ワームヒュドラ

ワールドマップ(全域)

1234	ラグタイムマウス、マル、バツ

モンスターデータ

データの見かた



❶No.……モンスターの通し番号。
❷名前……モンスターの名前。
❸種族……属する種族。いずれの種族にも属していない場合は「――」と記載。
❹出現場所……出現する場所。ワールドマップで出現する場合はエリア番号を併記している（→P.156）。
❺BOSS……ボスモンスター（基本的に、特定の場所で一度しか戦えない敵）であることを示す。
❻CG……モンスターの外見。
❼基本データ……基本的なデータ。
- ●Lv…レベル。モンスターのレベルが変動することはない。
- ●HP…最大HP。ダメージを与えても倒すことができない場合は「――」と記載。
- ●MP…最大MP。
- ●所持ギル…倒したときに得られるギル。バトル後に勝利画面（獲得したギルなどが確認できる画面）が表示されない場合は、基本的に「――」と記載（EXP、APも同様）。
- ●EXP…倒したときに得られるEXP。
- ●AP…そのモンスターが含まれる敵パーティーとのバトルで得られるAP。
- ●たべる…「たべる（調理）」コマンド成功時に修得できる青魔法。

❽能力値……各種能力値。
❾属性……属性を持つ攻撃に対する相性。それぞれの属性を持つ攻撃について、下記のような効果がある。
- ●吸収…ダメージを受けず、逆にHPが回復する。
- ●無効…攻撃が無効化され、ダメージや追加効果を受けない。
- ●半減…受けるダメージが通常の半分になる。
- ●弱点…受けるダメージが通常の1.5倍になる。

❿お宝……バトル時に入手できるアイテムやカード。
- ●盗む…ジタンなどの「ぬすむ」コマンドで盗めるアイテムと、その確率。この確率をもとに、盗めるかどうかの判定が行なわれる（→P.50）。
- ●落とす…バトル終了時に得られるアイテムやカードと、その確率。この確率をもとに、落とすかどうかの判定が行なわれる（→P.155）。

⓫発生させることができるステータス異常……そのモンスターに発生させることが可能なステータス異常。「セーフティ」については下記を参照。
⓬使用攻撃……そのモンスターが使用する攻撃。基本的な内容は、アビリティデータリストと同じ（→P.131）。
⓭特記……モンスターの攻撃パターンや、有効な戦いかたなどの説明。

セーフティについて

「セーフティ」とは、下記の攻撃を指す。すなわち、「発生させることができるステータス異常」の欄に「セーフティ」と記されていないモンスターには、下記の攻撃は無効化される（なおかつ、先制攻撃やバックアタックも発生しない）。
- ●一撃必殺効果を持つ攻撃……黒魔法「デス」、青魔法「死のルーレット」、召喚「オーディン」（ダメージは無効化されない）、幻獣「斬鉄剣」（ダメージは無効化されない）、剣技「いあいぬき」、サポートアビリティ「追加効果発動」とアベンジャーを装備したサラマンダーの「たたかう」（ダメージは無効化されない）
- ●割合ダメージを与える攻撃……黒魔法「グラビデ」、青魔法「アクアブレス」、召喚「アトモス」、幻獣「重力物体199」、剣技「雷鳴剣」、奥義「グラビデ拳」、絶技「グラビガ拳」
- ●クイナのコマンド「たべる（調理）」
- ●白魔法「ライブラ」
- ●青魔法「マトラマジック」
- ●秘技「あれはなんだ」

基本命中率について

「スロウ」「ポイズン」など不利なステータス異常を発生させるだけの攻撃や、「グラビデ」など割合ダメージを与える攻撃には、「基本命中率」というものが設定されている。実際の命中率は、この値に加えて、使用者の魔力の高さ、対象とのLv差、対象の魔法回避率などから算出される。

モンスターINDEX

No.	名前	ページ
	あ行	
	アーク	P.204
114	アームストロング	P.200
062	アーモデュラハン	P.188
143	アーリマン	P.210
043	アイロネート	P.174
145	アガレス	P.211
046	アクソロトル	P.175
041	アサルトシザー	P.174
104	アダマンタイマイ	P.196
037	アックスビーク	P.172
181	アッシュ	P.225
106	アネモネ	P.197
154	アバドン(A)	P.215
158	アバドン(B)	P.216
142	アムドゥシアス(A)	P.210
153	アムドゥシアス(B)	P.214
068	アントリオン(1回目)	P.183
110	アントリオン(2回目以降)	P.198
---	イエティ	P.178
169	イエティ(精霊)	P.220
107	いただきキャット	P.197
029	ヴァイス	P.169
130	ヴァリア・ビラ	P.205
132	ヴェバル(赤)	P.206
131	ヴェバル(緑)	P.206
197	永遠の闇	P.232
---	エーコ(ドッペルゲンガー)	P.203
117	エビタフ	P.201
1	オーガ(A)	P.198
116	オーガ(B)	P.200
177	オズマ	P.223
083	オチュー	P.192
069	女兵(A)	P.183
172	女兵(B)	P.185
	か行	
---	カーウスバイター	P.169
146	ガーゴイル	P.211
113	ガーネット	P.164
160	ガーランド	P.217
15	カトブレパス	P.200
126	ガルーダ	P.204
173	ガルーダ(精霊)	P.221
103	ギガンオクトパス	P.196
---	ギガントード(A)	P.175
045	ギガントード(B)	P.175
051	ギザマルーク	P.177
179	キマイラ	P.224
067	キャリオンワーム	P.183
102	黒の魔獣(A)	P.195
162	黒の魔獣(B)	P.217
159	黒竜	P.216
128	クアール	P.204
---	クイナ(ドッペルケンガー)	P.203
176	クエール	P.222
161	クジャ	P.217
186	クラーケン	P.227
193	クラーケン(クリスタル)	P.230
188	クラーケン左触手	P.227
187	クラーケン右触手	P.227
108	グランドドラゴン	P.197
084	グリフォン	P.189
12	グリムロック	P.199
33	グレネード	P.206
060	クロウラー	P.180
025	黒のワルツ1号	P.168
030	黒のワルツ2号	P.170
031	黒のワルツ3号(1回目)	P.170
059	黒のワルツ3号(2回目)	P.180
049	黒魔道士タイプA	P.176
070	黒魔道士タイプB	P.184
078	黒魔道士タイプC	P.187
023	ケーヴィンプ	P.187
144	ケルベロス	P.210
065	コア	P.182
028	ゴースト	P.169
167	ゴースト(精霊)	P.219
010	ゴブリン	P.163
088	ゴブリンメイジ	P.191
	さ行	
080	ザクナル	P.188
035	ザグナル(狩猟祭)	P.172
100	ザ・ソウルケージ	P.195
089	サハギン	P.191
087	サボテンダー	P.190
125	サラマンダー(ドッペルゲンガー)	P.203
064	サンドゴーレム	P.182
063	サンドスコーピオ	P.181
081	シーカーバット	P.188
155	シェルタドラゴン(A)	P.215
157	シェルタドラゴン(B)	P.216
118	ジタン(ドッペルゲンガー)	P.201
113	ジャバウォック	P.199
171	ジャバウォック(精霊)	P.220
028	シリオン	P.168
178	神竜	P.223
066	ズー	P.182
129	スクイドラーケン	P.205
086	スケアモンスター	P.190
048	スケルトン	P.176
005	スタイナー(1回目)	P.161
006	スタイナー(2回目)	P.161
009	スタイナー(3回目)	P.162
121	スタイナー(ドッペルゲンガー)	P.202
185	スティルヴ	P.226
047	スティンギー	P.176
098	ストローバー	P.194
137	赤竜	P.208
003	ゼネロ	P.160
091	ゼムゼレット	P.192
075	ソーン(1回目)	P.186
074	ゾーン(1回目)	P.186
139	ソーン(2回目)	P.208
138	ゾーン(2回目)	P.208
097	ゾンビ	P.194
	た行	
120	タガー(トッペルケンガー)	P.202
148	ダハーカ	P.212
073	ダンタリアン	P.185
149	土のガーディアン	P.213
183	ティアマット	P.226
192	ティアマット(クリスタル)	P.229
195	デスゲイズ	P.231
180	鉄巨人	P.224
017	デンドロビウム	P.165
099	ドラゴンゾンビ	P.194
061	ドラゴンフライ	P.181
196	トランス・クジャ	P.231
032	トリックスパロー	P.171
094	トロール	P.193
147	トンベリ	P.212
	な行	
001	謎の仮面男	P.160
054	ニンフ	P.178
170	ニンフ(精霊)	P.220
092	ノール	P.192
	は行	
007	ハーケン	P.162
190	ハーデス	P.228
021	バイソン	P.166
016	バクー	P.165
055	バジリスク	P.178
165	バツ	P.218
077	バンダースナッチ	P.187
015	ビビ	P.164
119	ビビ(ドッペルゲンガー)	P.201
095	ヒルギガース	P.193
011	ファング	P.163
033	ファング(狩猟祭)	P.171
085	フェザーサークル	P.190
172	フェザーサークル(精霊)	P.221
122	フライヤ(ドッペルゲンガー)	P.202
019	プラントスパイダ	P.166
018	プラントブレイン	P.165
012	プリゾンケージ(1回目)	P.163
014	プリゾンケージ(2回目)	P.164
022	プリン	P.167
096	ブレイザビートル	P.193
058	ベアトリクス(1回目)	P.179
071	ベアトリクス(2回目)	P.184
076	ベアトリクス(3回目)	P.186
151	ヘクトアイズ	P.213
040	ヘッジホッグパイ	P.173
004	ベネロ	P.161
175	ベヒーモス(A)	P.222
184	ベヒーモス(B)	P.226
105	ホエールゾンビ	P.196
036	ボム	P.172
101	焔色の髪の男	P.195
	ま行	
090	マイコニド	P.191
056	マジックヴァイス	P.179
182	マリリス	P.225
191	マリリス(クリスタル)	P.229
164	マル	P.218
042	マンドラゴラ	P.174
057	ミミック	P.179
020	ムー	P.166
034	ムー(狩猟祭)	P.171
166	ムー(精霊)	P.219
152	ムーバー	P.214
038	ムシュフシュ	P.173
140	メルティジェミニ	P.209
156	モルボル	P.215
	や行	
141	ヤーン	P.209
174	ヤーン(精霊)	P.221
	ら行	
163	ラクタイムマウス	P.218
083	ラニ	P.189
050	ラミア	P.177
079	ラルヴァイマーゴ	P.187
062	ラルヴァラーヴァ	P.181
109	ランドウォーム	P.198
052	リザードマン	P.177
189	リッチ	P.228
194	リッチ(クリスタル)	P.230
150	リングコマンダー	P.213
002	レア王	P.160
136	レイス(青)	P.207
135	レイス(赤)	P.207
039	レディーバグ	P.173
168	レディーバグ(精霊)	P.219
	わ行	
134	ワームヒュドラ	P.207
024	ワイアード	P.167
008	ワイマール	P.162



PART

モンスターの基礎知識

モンスターの基礎知識

モンスターの基礎知識

モンスター分布図

モンスターデータ

劇場艇プリマビスタ

アレクサンドリア城

鳥の森

霧の大陸(中部)

氷の洞窟

ダリの地下

ダリの村

カーゴシップ

リンドブルム

霧の大陸(南部)

ク族の沼

ギザマルークの洞窟

霧の大陸(北西部)

ブルメシア

南ゲート

トレノ

ガルガン・ルー

クレイラの幹

クレイラの街

ピナックルロックス

フォッシル・ルー

外側の大陸(西部)

枯れた森

コンデヤ・パタ山道

イーファの樹

マダイン・サリ

霧の大陸(東部)

アレクサンドリア

諸島

閉ざされた大陸

外側の大陸(東部)

デザートエンプレス

忘れ去られた大陸

ウイユヴェール

エスト・ガザ

グルグ火山

バイル島

イプセンの古城

地脈の祠

テラ

ブラン・バル

バンデモニウム

チョコボの空中庭園

記憶の場所

クリスタルワールド

No.001 謎の仮面男

種族	出現場所
人型	●劇場艇プリマビスタ ゲームスタート時



■基本データ

Lv	1
HP	188
MP	223
所持ギル	――
EXP	――
AP	――
たべる	――

■能力値

素早さ	19
力	9
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	8
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	ポーション
	64／256	リスト
	16／256	メイジマッシャー
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	――
	32／256	――
	1／256	――
	カード(1／8)	――

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
とお	――	敵・単体	8	物理	――	――	×	×	
うりゃ	――	敵・単体	8	物理	――	――	×	×	

特記 謎の仮面男とのバトルでは、味方全員が戦闘不能状態になっても、ゲームオーバーにはならない。

No.002 レア王

種族	出現場所
人型	●アレクサンドリア城(カーネット誘拐時)



■基本データ

Lv	1
HP	186
MP	373
所持ギル	――
EXP	――
AP	――
たべる	――

■能力値

素早さ	19
力	9
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	8
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	――
	64／256	――
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	――
	32／256	――
	1／256	――
	カード(1／8)	――

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
とお	――	敵・単体	8	物理	――	――	×	×	
ポーリー	0	敵・単体	0	魔法	――	――	×	×	与えるダメージはゼロ

特記 レア王を倒せばバトルは終了するので、同時に出現するセネロとベネロを倒す必要はない。

No.003 ゼネロ

種族	出現場所
人型	●アレクサンドリア城(カーネット誘拐時)



■基本データ

Lv	1
HP	32
MP	149
所持ギル	――
EXP	――
AP	――
たべる	――

■能力値

素早さ	19
力	7
魔力	7
気力	10
物理攻撃力	8
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	――
	64／256	――
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	――
	32／256	――
	1／256	――
	カード(1／8)	――

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
はさみ	――	敵・単体	8	物理	――	――	×	×	
ファイダ	0	敵・単体	0	魔法	――	――	×	×	与えるダメージはゼロ

特記 同時に出現するレア王を倒せば、バトルが終了する。



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
鷹の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・ルー
クレイラの幹
クレイラの街
ピナックルロックス
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
パンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.004 ベネロ

種族	出現場所
人型	●アレクサンドリア城(ガーネット誘拐時)



■基本データ

Lv	1
HP	28
MP	149
所持ギル	――
EXP	――
AP	――
たべる	――

■能力値

素早さ	19
力	7
魔力	7
気力	10
物理攻撃力	8
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	――
	64／256	――
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	――
	32／256	――
	1／256	――
	カード(1／8)	――

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
はさみ		敵・単体	8	物理			×	×	
ファイダ	0	敵・単体	0	魔法	――	――	×	×	与えるダメージはゼロ

特記 同時に出現するレア王を倒せば、バトルが終了する。

No.005 スタイナー (1回目)

種族	出現場所
人型	●劇場艇プリマビスタ(ガーネット逃走時)



■基本データ

Lv	1
HP	169
MP	523
所持ギル	――
EXP	――
AP	――
たべる	――

■能力値

素早さ	19
力	6
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	8
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	皮の帽子
	64／256	シルクの服
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	――
	32／256	――
	1／256	――
	カード(1／8)	――

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
たかう	――	敵・単体	9	物理	――	――	×	×	
たかう	――	敵・単体	8	物理	――	――	×	×	
月光斬り	――	敵・単体	0	――	――	――	×	×	バトル終了時に使用。与えるダメージはゼロ

特記 「月光斬り」(思いつきの技)は、残りHPがゼロになったときに、ブランクに対してのみ使用する。

No.006 スタイナー (2回目)

種族	出現場所
人型	●劇場艇プリマビスタ(ガーネット逃走時)



■基本データ

Lv	1
HP	168
MP	620
所持ギル	――
EXP	――
AP	――
たべる	――

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	8
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	――
	64／256	――
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	――
	32／256	――
	1／256	――
	カード(1／8)	――

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
たかう	――	敵・単体	8	物理	――		×	×	

特記 カードを狙ってくる可能性がきわめて低いのが特徴。スタイナー(2回目)を倒すか、ガーネット以外の味方全員が戦闘不能状態になると、バトルは終了となる。なお、スタイナーのほか、同時に出現するハーゲン、ワイマールは、バトル中にセリフをしゃべる(→P 566)。

No.007 ハーゲン

種族	出現場所
人型	●劇場艇プリマビスタ(ガーネット逃走時)



■基本データ

Lv	1
HP	34
MP	673
所持ギル	—
EXP	—
AP	—
たべる	—

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	8
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	—
	64／256	—
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	—
	96／256	—
	32／256	—
	1／256	—
	カード(1／8)	—

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法遮し	備考
斬る	—	敵・単体	8	物理			×	×	

特記 同時に出現するスタイナー(2回目)を倒すと、逃げ出してしまう。

No.008 ワイマール

種族	出現場所
人型	●劇場艇プリマビスタ(ガーネット逃走時)



■基本データ

Lv	1
HP	39
MP	721
所持ギル	—
EXP	—
AP	—
たべる	—

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	8
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	—
	64／256	—
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	—
	96／256	—
	32／256	—
	1／256	—
	カード(1／8)	—

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法遮し	備考
斬る	—	敵・単体	8	物理	—	—	×	×	

特記 同時に出現するスタイナー(2回目)を倒すと、逃げ出してしまう。

No.009 スタイナー (3回目)

種族	出現場所
人型	●劇場艇プリマビスタ(ガーネット逃走時)



■基本データ

Lv	1
HP	—
MP	770
所持ギル	—
EXP	—
AP	—
たべる	—

■能力値

素早さ	20
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	8
物理防御力	10
物理回避率	0
魔法防御力	10
魔法回避率	0

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	258／256	—
	64／256	—
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	—
	96／256	—
	32／256	—
	1／256	—
	カード(1／8)	—

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法遮し	備考
たたかう	—	敵・単体	8	物理	—	—	×	×	

特記 ダメージを与えても倒すことはできない。また、ガーネットを攻撃してくることはほとんどない。スタイナーのうしろにいるボムが3回「おおきくなる」を行なうと、バトルが終了する。

No.010 ゴブリン

種族	出現場所
——	●魔の森 ●ワールドマップ❶



■基本データ

Lv	5
HP	33
MP	172
所持ギル	88
EXP	23
AP	1
たべる	ゴブリンパンチ

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	8
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	ポーション
	64／256	——
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	——
	96／256	ポーション
	32／256	やまびこ草
	1／256	フェニックスの尾
	カード(1／8)	ゴブリン

■発生させることができるステータス異常

24種類すべて

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ナイフ	——	敵・単体	8	物理	——	——	×	×	
ゴブリンパンチ	4	敵・単体	7	魔法	——	——	×	○	対象とLvが一致した場合はダメージ増加

特記 こちらのパーティーメンバーがひとりの場合は『ゴブリンパンチ』を使用しない

No.011 ファング

種族	出現場所
獣	●魔の森



■基本データ

Lv	1
HP	68
MP	170
所持ギル	90
EXP	23
AP	1
たべる	——

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	8
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	ポーション
	64／256	フェニックスの尾
	16／256	ハイポーション
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	——
	96／256	目薬
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	——
	カード(1／8)	ファング

■発生させることができるステータス異常

ハニュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
突進	——	敵・単体	9	物理	——	——	×	×	
牙	——	敵・単体	8	物理	——	——	×	×	

No.012 プリゾンケージ (1回目)

種族	出現場所
——	●魔の森



■基本データ

Lv	2
HP	513
MP	1083
所持ギル	——
EXP	——
AP	——
たべる	——

■能力値

素早さ	49
力	9
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	9
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	——
	64／256	——
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	——
	96／256	——
	32／256	——
	1／256	——
	カード(1／8)	——

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
右のつた	——	敵・単体	9	物理	——	——	×	×	
左のつた	——	敵・単体	9	物理	——	——	×	×	
吸収	0	敵・単体	13	魔法	——	——	×	×	捕らえている人物からHPを吸収

特記 「吸収」によって 捕らえているガーネットからHPを吸収し、ガーネットのHPがゼロになるとゲームオーバー「[吸収]→[右のつた]→[左のつた]」という順番で攻撃をくり返す。ちなみに、「右のつた」はプリゾンケージから見て右側、「左のつた」は左側にいるキャラクターを優先的に攻撃



PART

モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
魔の森
森の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・ルー
クレイラの幹
クレイラの街
ピナックルロックス
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
パンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.013 ガーネット

種族	出現場所
人型	●魔の森



■基本データ

Lv	2
HP	68
MP	1135
所持ギル	―
EXP	―
AP	―
たべる	―

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	9
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	―
冷	―
雷	―
土	―
水	―
風	―
聖	―
闇	―

■お宝

盗む	256／256	―
	64／256	―
	16／256	―
	1／256	―
落とす	256／256	―
	96／256	―
	32／256	―
	1／258	―
	カード(1／8)	―

■発生させることができるステータス異常

なし

特記 プリゾンケージ(1回目)に捕らえられている。ガーネットのHPがゼロになるとゲームオーバーになってしまうので，ダメージを受けたらこまめにポーションで回復させること

No.014 プリゾンケージ (2回目)

種族	出現場所
	●魔の森



■基本データ

Lv	2
HP	533
MP	1186
所持ギル	436
EXP	0
AP	3
たべる	―

■能力値

素早さ	29
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	9
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	8
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	―
雷	―
土	―
水	―
風	―
聖	―
闇	―

■お宝

盗む	256／256	ブロードソード
	64／256	皮のリスト
	16／256	―
	1／256	―
落とす	256／256	目薬
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	―
	1／256	―
	カード(1／8)	ゴブリン

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
右のつた	―	敵・単体	9	物理	―	―	×	×	
左のつた	―	敵・単体	9	物理	―	―	×	×	
吸収	0	敵・単体	13	魔法	―	―	×	×	捕らえている人物からHPを吸収

特記 攻撃パターンなどは1回目と同じ。「吸収」によって，捕らえているビビからHPを吸収する。ビビのHPがゼロになるとゲームオーバー。

No.015 ビビ

種族	出現場所
人型	●魔の森



■基本データ

Lv	2
HP	67
MP	1651
所持ギル	0
EXP	0
AP	0
たべる	―

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	26
気力	10
物理攻撃力	9
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	―
冷	―
雷	―
土	―
水	―
風	―
聖	―
闇	―

■お宝

盗む	256／256	―
	64／256	―
	16／256	―
	1／256	―
落とす	256／256	―
	96／256	―
	32／256	―
	1／256	―
	カード(1／8)	―

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ファイア	6	敵・単体	10	魔法	火	―			

特記 プリゾンケージ(2回目)に捕らえられているが，一定時間ごとに「ファイア」でプリゾンケージを攻撃してくれる。ただし，ビビのHPがゼロになるとゲームオーバーなので，HPが減ってきたら回復させることを忘れずに。

No.016 バクー

種族	出現場所
人型	●劇場艇プリマビスタ(墜落後)



■基本データ

Lv	2
HP	202
MP	1285
所持ギル	——
EXP	——
AP	——
たべる	——

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	9
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	258／256	ハイポーション
	64／256	アイアンソード
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	——
	96／256	——
	32／256	——
	1／256	——
	カード(1／8)	——

■発生させることができるステータス異常

スロウ、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
とお	——	敵・単体	9	物理	——	——	×	×	
うりゃ	——	敵・単体	10	物理	——	——	×	×	
いくぜっ!	——	敵・単体	9	物理	——	——	×	×	

No.017 デンドロビウム

種族	出現場所
飛行	●魔の森



■基本データ

Lv	2
HP	174
MP	186
所持ギル	99
EXP	39
AP	2
たべる	——

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	9
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	——
雷	——
土	無効
水	——
風	弱点
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	目薬
	64／256	テント
	16／256	原石
	1／256	——
落とす	256／256	——
	96／256	目薬
	32／256	ポーション
	1／256	フェニックスの尾
	カード(1／8)	ファング

■発生させることができるステータス異常

混乱、バーサク・レビテト・バニシュ以外の20種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
風	0	敵・単体	10	魔法	風	——	×	×	
花粉	0	敵・全体	9	魔法	——	暗闇	×	×	60%の確率で暗闇状態にする

特記 暗闇効果を持つ「花粉」は、バトル中に1回だけ使用する。

No.018 プラントブレイン

種族	出現場所
——	●魔の森



■基本データ

Lv	7
HP	918
MP	1431
所持ギル	488
EXP	0
AP	5
たべる	——

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	13
物理攻撃力	15
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	目薬
	64／256	アイアンヘルム
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	フェニックスの尾
	96／256	ポーション
	32／256	ポーション
	1／256	ポーション
	カード(1／8)	——

■発生させることができるステータス異常

バーサク、睡眠、スロウ、沈黙、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
右の触手	——	敵・単体	14	物理	——	——	×	×	
サンダー	6	敵・全体	13	魔法	雷	——	○	○	
花粉	0	敵・全体	——	魔法	——	暗闇	×	×	基本命中率100%
左の触手	——	敵・単体	15	物理	——	——	×	×	
サンダー	6	敵・単体	16	魔法	雷	——	○	○	

特記 バトル開始直後に「花粉」を使用。「右の触手」はプラントブレインから見て右側、「左の触手」は左側にいるキャラクターを攻撃する。バトル中に(A)ジタンが瀕死もしくは戦闘不能状態になる、(B)プラントブレインが6回ほど攻撃を行なう、(C)プラントブレインに合計916以上のダメージを与える……このいずれかの条件を満たすと、ブランクが参戦、それ以前はいくらダメージを与えても倒せないが、ブランク参戦時にプラントブレインの最大HPが半分(458)になったうえで全回復し、以降は倒せるようになる。ちなみにブランク参戦前は、ジタンを攻撃してくる確率が、ほかのキャラクターを狙う確率よりも3倍ほど高い。



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
魔の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・ルー
クレイラの森
クレイラの街
ピナックルロックス
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.019 プラントスパイダ

種族	出現場所
昆虫	●魔の森



■基本データ

Lv	1
HP	35
MP	178
所持ギル	91
EXP	22
AP	1～2
たべる	

■能力値

素早さ	19
力	7
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	8
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	
雷	
土	
水	
風	
聖	
闇	

■お宝

盗む	256／256	ポーション
	64／256	原石
	16／256	ハイポーション
	1／256	
落とす	258／256	
	96／256	ポーション
	32／256	目薬
	1／256	ポーション
	カード(1／8)	フロッグ

■発生させることができるステータス異常

バニッシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
触角	---	敵・単体	8	物理	---		×	×	
サンダー	6	敵・単体	8	魔法	雷		○	○	

No.020 ムー

種族	出現場所
	●ワールドマップ❶(DISC 1&4) ❹(DISC 4)



■基本データ

Lv	2
HP	77
MP	183
所持ギル	104
EXP	34
AP	1～2
たべる	リミットグローヴ

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	9
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	
冷	
雷	
土	
水	
風	
聖	
闇	

■お宝

盗む	256／256	
	64／256	ポーション
	16／256	
	1／256	
落とす	256／256	
	96／256	ポーション
	32／256	やまびこ草
	1／256	フェニックスの尾
	カード(1／8)	スケルトン

■発生させることができるステータス異常

バニッシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
しっぽ	---	敵・単体	9	物理	---		×	×	
石つぶて	---	敵・単体	11	物理	---		×	×	

特記 モンスターがムー1体のみのときは「石つぶて」を使用するようになる。

No.021 パイソン

種族	出現場所
	●ワールドマップ❶❹



■基本データ

Lv	2
HP	75
MP	184
所持ギル	106
EXP	40
AP	1～2
たべる	パンプキンヘッド

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	9
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	
冷	弱点
雷	
土	
水	
風	
聖	
闇	

■お宝

盗む	256／256	ポーション
	64／256	原石
	16／256	ハイポーション
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	
	96／256	
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	
	カード(1／8)	ゴブリン

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・バニッシュ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ラビットファイア	---	敵・単体	9	物理	---		×	×	
サンダー	6	敵・単体	10	魔法	雷	---	○	○	

No.022 プリン

種族	出現場所
——	●氷の洞窟



■基本データ

Lv	2
HP	75
MP	183
所持ギル	110
EXP	41
AP	2
たべる	——

■能力値

素早さ	17
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	9
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	0
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	半減
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	ポーション
	64／256	原石
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	——
	96／256	ポーション
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	——
	カード(1／8)	プリン

■発生させることができるステータス異常

バニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ヘッドアタック	——	敵・単体	9	物理	——	——	×	×	
ブリザド	6	敵・単体	10	魔法	冷	——	○	○	

No.023 ケーヴインプ

種族	出現場所
——	●氷の洞窟



■基本データ

Lv	2
HP	74
MP	186
所持ギル	118
EXP	35
AP	1～2
たべる	——

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	9
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	8
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	半減
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	ポーション
	64／256	フェニックスの尾
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	——
	96／256	原石
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	テント
	カード(1／8)	プリン

■発生させることができるステータス異常

24種類すべて

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
さびたナイフ	——	敵・単体	9	物理	——	——	×	×	
ブリザド	8	敵・単体	10	魔法	冷	——	○	○	
スリプル波	0	敵・単体	9	魔法	——	睡眠	×	×	確実に睡眠状態にする

No.024 ワイアード

種族	出現場所
獣	●氷の洞窟



■基本データ

Lv	2
HP	129
MP	183
所持ギル	116
EXP	45
AP	1～2
たべる	——

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	9
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	8
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	半減
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	ポーション
	64／256	テント
	16／256	フェニックスの尾
	1／256	——
落とす	256／256	——
	96／256	ポーション
	32／256	エーテル
	1／256	——
	カード(1／8)	プリン

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・バニシュ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
HPいれかえ	——	敵・単体	特殊	——			×	×	自分と対象の残りHPを入れかえる
ブリザド	6	敵・単体	9	魔法	冷	——	○	○	
はたく	——	敵・単体	9	物理	——	——	×	×	

特記 自分よりも残りHPが高い(または同じ)キャラクターがいる場合、攻撃時にそのキャラクターに対して1／2の確率で「HPいれかえ」を使う。いない場合でも、1／3の確率で「HPいれかえ」を実行(対象はランダムで決定)。残りMPが5以下になると「はたく」を使いはじめる。ちなみに、黒のワルツ1号を倒したあとだと、氷の洞窟内の各所で吹いていた風がやむため、「風にふれることでエンカウントする」という現象がなくなる。



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
魔の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
キザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・ルー
クレイラの幹
クレイラの街
ピナックルロックス
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.025 黒のワルツ1号

種族	出現場所
人型	●水の洞窟



■基本データ

Lv	2
HP	229
MP	9999
所持ギル	339
EXP	0
AP	5
たべる	—

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	9
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	弱点
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	万能薬
	64／256	シルクの服
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	ハイポーション
	96／256	—
	32／256	—
	1／256	—
	カード(1／8)	スケルトン

■発生させることができるステータス異常

スロウ、フリーズ、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ブリザド	6	敵・単体	8	魔法	冷				
ファイア	6	敵・単体	8	魔法	火				
ブリザド	6	味方・単体	18	魔法	冷		○		
なぐる	—	敵・単体	9	物理	—		×	×	

特記 冷属性強化の能力を持つ　同時に出現しているシリオンがダメージを受けている場合は、シリオンに対して「ブリザド」を使ってHPを回復させる。自分の残りMPが5以下になると、「なぐる」で攻撃を行なう

No.026 シリオン

種族	出現場所
飛行	●水の洞窟



■基本データ

Lv	3
HP	472
MP	9999
所持ギル	—
EXP	—
AP	—
たべる	—

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	11
物理攻撃力	10
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	吸収
雷	—
土	無効
水	無効
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	エーテル
	64／256	ミスリルダガー
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	フェニックスの尾
	96／256	—
	32／256	—
	1／256	—
	カード(1／8)	ファング

■発生させることができるステータス異常

スロウ、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ウイング	—	敵・単体	9	物理	—		×	×	
ブリザド	6	敵・単体	10	魔法	冷		○	○	
つなみ	0	敵味方・全体	15	魔法	水		×	×	
ブリザラ	12	敵・単体	13	魔法	冷		○	○	

特記 水属性強化の能力を持つ。ダメージを与えると、同時に出現している黒のワルツ1号が「ブリザド」を使ってHPを回復させてしまうので、先に黒のワルツ1号を倒すといい。胸の青い光は、残りHPが313以下だと黄色、156以下だと赤に変化。ダメージを与えたときに胸の光が黄色に変化すると「ブリザラ」、赤に変化すると「つなみ」をつぎの行動時に使用してくる（いずれもバトル中に1回のみ）。

FINAL FANTASY IX MOVIE GALLERY

No.1





PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・ルー
クレイラの幹
クレイラの街
ピナックルロックス
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.027 カーヴスパイダー

種族	出現場所
昆虫	●ワールドマップ❷❺❼



■基本データ

Lv	3
HP	123
MP	199
所持ギル	124
EXP	48
AP	1～2
たべる	レベル3デフレス

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	11
物理攻撃力	10
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	ポーション
	64／256	テント
	16／256	原石
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	原石
	32／256	目薬
	1／256	フェニックスの尾
	カード(1／8)	ザグナル

■発生させることができるステータス異常

バニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
触角	――	敵・単体	10	物理	――	――	×	×	
ファイア	6	敵・単体	10	魔法	火	――	○	○	
糸	0	敵・単体	9	魔法	――	スロウ	×	×	50%の確率でスロウ状態にする

No.028 ゴースト

種族	出現場所
アンデット、飛行	●ダリの地下 ●ワールドマップ❺(DISC 3以外)



■基本データ

Lv	4
HP	118
MP	9999
所持ギル	126
EXP	48
AP	1～2
たべる	死のルーレット

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	11
物理攻撃力	11
物理防御力	9
物理回避率	2
魔法防御力	8
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	無効
水	――
風	弱点
聖	半減
闇	弱点

■お宝

盗む	256／256	ポーション
	64／256	原石
	16／256	ハイポーション
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	――
	96／256	――
	32／256	やまびこ草
	1／256	――
	カード(1／8)	スケルトン

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・レビテト以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
サンダー	6	敵・単体	12	魔法	雷	――	○	○	
ファイア	6	敵・単体	12	魔法	火	――	○	○	
アスピル	2	敵・単体	13	魔法	――	――	×	○	MPを吸収

特記 魔法を受けると、1／4の確率でカウンターとして「アスピル」を使用。

No.029 ヴァイス

種族	出現場所
――	●ダリの地下 ●ワールドマップ❸❹ ❺❿(DISC 3)



■基本データ

Lv	4
HP	129
MP	209
所持ギル	128
EXP	48
AP	1～2
たべる	バニシュ

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	11
物理攻撃力	11
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	やまびこ草
	64／256	ポーション
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	ポーション
	32／256	やまびこ草
	1／256	フェニックスの尾
	カード(1／8)	ゴブリン

■発生させることができるステータス異常

24種類すべて

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
斬り抜く	――	敵・単体	11	物理	――	――	×	×	
ファイア	6	敵・単体	13	魔法	火	――	○	○	
盗む	――	敵・単体	――	物理	――	――	×	×	ポーションを盗む

特記 ヴァイスが「盗む」を使った場合は、盗みが成功したかどうかにかかわらず、つぎの行動時にかならず「逃走」によって逃げてしまう。なお、盗まれたアイテムを取りもどすことはできない。

No.030 黒のワルツ2号

種族	出現場所
人型／飛行	●ダリの村



■基本データ

Lv	6
HP	1030
MP	3017
所持ギル	441
EXP	0
AP	5
たべる	

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	12
物理攻撃力	14
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	11
魔法回避率	3

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	無効
水	—
風	弱点
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	とんがり帽子
	64／256	レザーレイ
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	エーテル
	96／256	エーテル
	32／256	エーテル
	1／256	エーテル
	カード（1／8）	ザグナル

■発生させることができるステータス異常

スロウ、ミニマム、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ファイア	6	敵・単体	14	魔法	火	—	○	○	
ブリザド	6	敵・単体	14	魔法	冷	—	○	○	
サンダー	6	敵・単体	14	魔法	雷	—	○	○	
ファイア	6	敵・全体	15	魔法	火	—	○	○	
ブリザド	6	敵・全体	15	魔法	冷	—	○	○	
サンダー	6	敵・全体	15	魔法	雷	—	○	○	
アスピル	2	敵・単体	14	魔法	—	—	×	○	MPを吸収
ファイラ	12	敵・全体	17	魔法	火	—	○	○	
瞬間移動	—	敵・単体	14	物理	—	—	×	×	
催眠術	0	敵・単体	—	—	—	睡眠	×	×	確実に命中する

特記　火＆雷属性強化の能力を持つ　バトル開始直後には「瞬間移動」を使用。ダガーに攻撃を行なうことはないが、ダガー以外の味方全員が戦闘不能状態になると「催眠術」を使い出し、それによりダガーが睡眠状態になると彼女を城に連れ帰ってしまう（ゲームオーバー）。また、魔法による攻撃を受けると、全体化された同名の魔法をカウンターで使ってくる。さらに、攻撃を受けて残りHPが最大HPの半分（515）未満になったときに1回、カウンターで「ファイラ（全体）」を使用。ただし、いずれの全体化魔法もダガーには命中しない。ちなみに、「アスピル」は残りMPがわずかになると使う。

No.031 黒のワルツ3号（1回目）

種族	出現場所
人型／飛行	●カ（トレノ）



■基本データ

Lv	7
HP	1128
MP	2080
所持ギル	—
EXP	—
AP	—
たべる	—

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	43
物理攻撃力	15
物理防御力	11
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	無効
水	—
風	弱点
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	とんがり帽子
	64／256	リネンキュラス
	16／256	エスカノショ
	1／256	—
落とす	256／256	—
	96／256	—
	32／256	—
	1／256	—
	カード（1／8）	—

■発生させることができるステータス異常

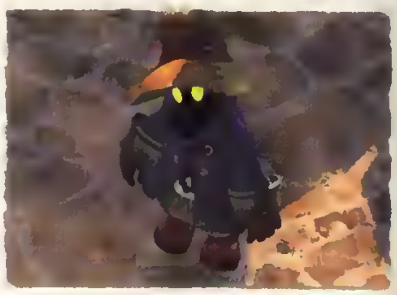
スロウ、ミニマム、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、バニシュ、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
なぐる	—	敵・単体	16	物理	—	—	×	×	
ファイア	6	敵・単体	16	魔法	火	—	○	○	
ブリザド	6	敵・単体	16	魔法	冷	—	○	○	
サンダラ	12	敵・単体	21	魔法	雷	—	○	○	
サンダラ	12	敵・全体	16	魔法	雷	—	○	○	

特記　通常は「なぐる」「ファイア」「ブリザド」「サンダラ（単体）」を使用。「たたかう」による攻撃を受けるとカウンターで空中に飛び上がり、「サンダラ（全体）」を2回使ったあと地上へもどる（自分の残りMPが11以下になると空中に飛び上がらなくなる）。空中にいるあいだは、こちらの「たたかう」が命中しないが（トランス時はのぞく）、そのかわりに魔法防御力が7に低下しているので、ビビの「黒魔法」で攻撃するといい。

FINAL FANTASY IX
MOVIE GALLERY
No.2



No.032 トリックスパロー

種族	出現場所
飛行	●リンドブルム・商業区&劇場街(狩猟祭) ●ワールドマップ[5]



■基本データ

Lv	5
HP	191
MP	250
所持ギル	198
EXP	65
AP	1~2
たべる	マトラマジック

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	12
物理攻撃力	12
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	無効
水	—
風	弱点
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256/256	原石
	64/256	—
	16/256	—
	1/256	—
落とす	256/256	—
	96/256	—
	32/256	やまびこ草
	1/256	—
	カード(1/8)	プリン

■発生させることができるステータス異常

レビテト・バニシュ以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
クチバシ	—	敵・単体	12	物理	—	—	×	×	
ドレイン	14	敵・単体	12	魔法	—	—	×	○	HPを吸収
ファイア	6	敵・単体	13	魔法	火	—	○	○	

特記 狩猟祭で戦うトリックスパローからはEXP、AP、ギル、戦利品を獲得することができない。

No.033 ファング (狩猟祭)

種族	出現場所
獣	●リンドブルム・商業区&劇場街&工場区(狩猟祭)



■基本データ

Lv	5
HP	216
MP	253
所持ギル	—
EXP	—
AP	—
たべる	—

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	12
物理攻撃力	12
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256/256	—
	64/256	—
	16/256	—
	1/256	—
落とす	256/256	—
	96/256	—
	32/256	—
	1/256	—
	カード(1/8)	—

■発生させることができるステータス異常

ハニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
突進	—	敵・単体	15	物理	—	—	×	×	
牙	—	敵・単体	13	物理	—	—	×	×	

特記 狩猟祭で戦うファングは、魔の森で遭遇するファングとは能力値が異なっている。

No.034 ムー (狩猟祭)

種族	出現場所
—	●リンドブルム・商業区&劇場街&工場区(狩猟祭)



■基本データ

Lv	5
HP	201
MP	253
所持ギル	—
EXP	—
AP	—
たべる	—

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	12
物理攻撃力	12
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	半減
闇	弱点

■お宝

盗む	256/256	—
	64/256	—
	16/256	—
	1/256	—
落とす	256/256	—
	96/256	—
	32/256	—
	1/256	—
	カード(1/8)	—

■発生させることができるステータス異常

ハニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
しっぽ	—	敵・単体	13	物理	—	—	×	×	
石つぶて	—	敵・単体	15	物理	—	—	×	×	

特記 狩猟祭で戦うムーは、ワールドマップ上で遭遇するムーとは能力値が異なっている。

PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・ルー
クレイラの幹
クレイラの街
ピナックルロックス
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
パンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.035 ザグナル（狩猟祭）

種族	出現場所
獣	●リンドブルム・商業区（狩猟祭）



■基本データ

Lv	9
HP	1574
MP	2342
所持ギル	----
EXP	----
AP	----
たべる	

■能力値

素早さ	20
力	10
魔力	10
気力	14
物理攻撃力	17
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	----
冷	----
雷	半減
土	----
水	弱点
風	----
聖	----
闇	----

■お宝

盗む	256／256	ミスリルのこて
	64／256	ニードルフォーク
	16／256	----
	1／256	----
落とす	256／256	----
	96／256	----
	32／256	----
	1／256	----
	カード（1／8）	----

■発生させることができるステータス異常

混乱、バーサク、睡眠、スロウ、ミニマム、沈黙、暗闇、迷惑　ヘイスト、レビテト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法消し	備考
しゃくりあげる	----	敵・単体	20	物理	----	----	×	×	
サンダー	6	敵・単体	16	魔法	雷	----	○	○	
サンダー	6	敵・全体	17	魔法	雷	----	○	○	

特記　狩猟祭で戦うザグナルは、ワールドマップ上で遭遇するザグナルとは能力値が異なっている。「落雷」を行なったあとは雷属性を吸収するようになり、「サンダー」も使用してくる。ザグナル「狩猟祭」と戦うときのパーティーメンバーはシタンとフライヤだけだが、フライヤの攻撃によってザグナルの残りHPがゼロになる場合、その攻撃で与えられるはずのダメージは無視されてしまう（ザグナルのHPが減らない）。ただし、ダメージ無視の処理が11回行なわれたあと、もしくはジタンが戦闘不能状態ならば、フライヤの攻撃によってザグナルを倒すことができる。

No.036 ボム

種族	出現場所
飛行	●ワールドマップ❼❽



■基本データ

Lv	10
HP	526
MP	359
所持ギル	235
EXP	176
AP	1～2
たべる	マスタードボム

■能力値

素早さ	21
力	10
魔力	10
気力	14
物理攻撃力	16
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	吸収
冷	弱点
雷	----
土	無効
水	弱点
風	弱点
聖	----
闇	----

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	ハイポーション
	16／256	----
	1／256	エーテル
落とす	256／256	ポーション
	96／256	ハイポーション
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	----
	カード（1／8）	ボム

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・ミニマム・レビテト・バニシュ以外の19種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法消し	備考
突進	----	敵・単体	16	物理	----	----	×	×	
ファイア	6	敵・単体	19	魔法	火	----	○	○	
じばく	----	敵・全体	固定	----	------	----	×	×	自分の残りHPと同量のダメージを与え、自分のHPはゼロになる

特記　「おおきくなる」を行なうと身体がひとまわり大きくなる。なお、火属性の魔法攻撃を受けると、カウンターで「おおきくなる」（2回大きくなっていれば「じばく」）を実行する。

No.037 アックスビーク

種族	出現場所
獣	●ワールドマップ❼／❹❺❻❿（DISC 3）



■基本データ

Lv	6
HP	241
MP	267
所持ギル	224
EXP	123
AP	1～2
たべる	リミットグローヴ

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	12
物理攻撃力	14
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	----
冷	----
雷	----
土	----
水	----
風	----
聖	----
闇	----

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	ハイポーション
	16／256	エーテル
	1／256	----
落とす	256／256	----
	96／256	ポーション
	32／256	やまびこ草
	1／256	----
	カード（1／6）	ボム

■発生させることができるステータス異常

バニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法消し	備考
くちばし	----	敵・単体	14	物理	----	----	×	×	
サンダラ	12	敵・単体	15	魔法	雷	----	○	○	
光る目	0	敵・単体	------	魔法	----	睡眠	×	×	基本命中率100%



PART
モンスターの基礎
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
カルガン・ルー
クレイラの幹
クレイラの街
ピナックルロックス
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガサ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の洞
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.038 ムシュフシュ

種族	出現場所
ドラコン族	●ワールドマップ③⑨⑩



■基本データ

Lv	8
HP	397
MP	295
所持ギル	184
EXP	139
AP	1～2
たべる	マイティーガード

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	13
物理攻撃力	16
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	11
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	弱点
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	毒消し
	64／256	――
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	目薬
	32／256	――
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	プリン

■発生させることができるステータス異常

昆乱・バーサク・バニシュ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
刺す	――	敵・単体	15	物理	――	――	×	×	
ケアル	6	味方・単体	16	――	――	――	○	――	
刺す	――	敵・単体	16	物理	――	――	×	×	
シェル	8	味方・単体	――	――	――	シェル	○	――	
毒針カウンター	――	敵・単体	20	物理	――	毒	×	×	攻撃命中時には、確実に毒状態にする

特記 攻撃体勢でないときは、パワー15の「刺す」のほか、ダメージを受けていると「シェル」を使ったり、残りHPが最大HPの約半分以下になると「ケアル」でHPを回復させたりする。ただし、物理攻撃を受けると攻撃体勢をとり、以降は4回攻撃を行なったつぎの行動時にもとの体勢にもどる。攻撃体勢中は、パワー16の「刺す」を使うほか、物理攻撃に対してはカウンターで「毒針カウンター」を行なう。

No.039 レディーバグ

種族	出現場所
昆虫／飛行	●ワールドマップ⑤(DISC 3以外)



■基本データ

Lv	6
HP	244
MP	266
所持ギル	193
EXP	89
AP	1～2
たべる	パンプキンヘッド

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	12
物理攻撃力	15
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	無効
水	――
風	弱点
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	目薬
	64／256	テント
	16／256	ハイポーション
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	――
	96／256	ポーション
	32／256	テント
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	リザードマン

■発生させることができるステータス異常

レビテト以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ヒアー	――	敵・単体	15	物理	――	――	×	×	
ファイア	6	敵・単体	16	魔法	火	――	○	○	

No.040 ヘッジホッグパイ

種族	出現場所
――	●ワールドマップ③⑨／⑤(DISC 3)



■基本データ

Lv	7
HP	295
MP	281
所持ギル	187
EXP	119
AP	1～2
たべる	パンプキンヘッド

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	13
物理攻撃力	16
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	ハイポーション
	16／256	――
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	――
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	――
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	ザグナル

■発生させることができるステータス異常

バニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
当たり	――	敵・単体	16	物理	――	――	×	×	
パンプキンヘッド	22	敵・単体	固定	――	――	――	×	○	自分の最大HP－自分の残りHP のダメージ
アットプレス	――	敵・単体	19	物理	――	――	×	×	

特記 最後の1体は、こちらの「たたかう」によって残りHPが72以下になると、カウンターとして「パンプキンヘッド」を使用する。

No.041 アサルトシザー

種族	出現場所
	●ワールドマップ❸⑩



■基本データ

Lv	7
HP	294
MP	278
所持ギル	190
EXP	80
AP	1～2
たべる	アクアブレス

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	13
物理攻撃力	15
物理防御力	11
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	
冷	
雷	弱点
土	
水	半減
風	
聖	
闇	

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	ハイポーション
	16／256	—
	1／256	—
落とす	258／256	—
	96／256	原石
	32／256	やまびこ草
	1／256	—
	カード(1／6)	アイロネート

■発生させることができるステータス異常

ハニュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
かにばさみ	—	敵・単体	15	物理			×	×	
ウォータ	24	敵・単体	17	魔法	水		○	○	
あわ地獄	0	敵・全体	13	魔法	—		×	×	

No.042 マンドラゴラ

種族	出現場所
	●ワールドマップ❶❽ ❽(DISC 4以外) ⑩(DISC 3



■基本データ

Lv	9
HP	662
MP	344
所持ギル	595
EXP	307
AP	1～2
たべる	リミットグローヴ

■能力値

素早さ	20
力	10
魔力	10
気力	14
物理攻撃力	17
物理防御力	5
物理回避率	2
魔法防御力	7
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	
雷	
土	
水	
風	
聖	
闇	

■お宝

盗む	256／256	やまびこ草
	64／256	テント
	16／256	ハイポーション
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／258	—
	96／256	ポーション
	32／256	テント
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	マンドラゴラ

■発生させることができるステータス異常

混乱・ハーサク・バニュ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ライフいかくり	—	敵・単体	固定	—	—	—	×	×	「自分の最大HP－自分の残りHP」のダメージ
ブリザラ	12	敵・単体	18	魔法	冷	—	○	○	
金切り声	0	敵・単体	—	魔法	—	沈黙	×	×	基本命中率100%

特記 「金切り声」は、沈黙状態になっていないキャラクターにしか使ってこないため、こちらの全員が沈黙状態になると使用しなくなる。

No.043 アイロネート

種族	出現場所
トラゴン族／飛行	●フルメタ ●ワールドマップ❸⑩



■基本データ

Lv	11
HP	889
MP	374
所持ギル	269
EXP	577
AP	2
たべる	天使のおやつ

■能力値

素早さ	21
力	10
魔力	10
気力	15
物理攻撃力	20
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	4

■属性

火	
冷	弱点
雷	
土	無効
水	
風	弱点
聖	
闇	

■お宝

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	金の針
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	ハイポーション
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	金の針
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	アイロネート

■発生させることができるステータス異常

レビテト・バニュ以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
つばさ	—	敵・単体	20	物理	—		×	×	
サンダラ	12	敵・単体	22	魔法	雷		○	○	
火炎放射	0	敵・全体	割合	魔法	火		×	×	「対象の最大HP×30%」のダメージ、基本命中率100%



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇ブリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・ルー
クレイラの幹
クレイラの街
ピナックルロックス
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.044 ギガントートA

種族	出現場所
—	●ク族の沼(霧の大陸 外側の大陸、ラナール島、忘れ去られた大陸)



■基本データ

Lv	7
HP	297
MP	280
所持ギル	288
EXP	178
AP	1~2
たべる	カエルおとし

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	13
物理攻撃力	15
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	—
冷	—
雷	弱点
土	—
水	吸収
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256/256	原石
	64/256	—
	16/256	—
	1/256	—
落とす	256/256	—
	96/256	ポーション
	32/256	やまびこ草
	1/256	—
	カード(1/8)	カエル

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・ハニュ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
光る目	0	敵・単体	—	魔法	—	睡眠	×	×	基本命中率100%
ブリザラ	12	敵・単体	16	魔法	冷	—	○	○	
ウォータ	24	敵・単体	18	魔法	水	—	○	○	

特記 ギガントートが1体で出現したときは、かならずギガントート(A)になっている。

No.045 ギガントートB

種族	出現場所
—	●ク族の沼(霧の大陸、外側の大陸、ラナール島、忘れ去られた大陸)



■基本データ

Lv	6
HP	242
MP	264
所持ギル	292
EXP	139
AP	1~2
たべる	カエルおとし

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	12
物理攻撃力	14
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	—
冷	—
雷	弱点
土	—
水	吸収
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256/256	ポーション
	64/256	テント
	16/256	ハイポーション
	1/256	フェニックスの羽
落とす	256/256	—
	96/256	ポーション
	32/256	原石
	1/256	エーテル
	カード(1/8)	—

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・ハニュ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
光る目	0	敵・単体	—	魔法	—	睡眠	×	×	基本命中率100%
ブリザラ	12	敵・単体	14	魔法	冷	—	○	○	
ウォータ	24	敵・単体	14	魔法	水	—	○	○	

特記 ギガントート(B)が単独で出現することはなく、かならずギガントート(A)と同時に出現する。

No.046 アクソロトル

種族	出現場所
—	●ク族の沼(霧の大陸)



■基本データ

Lv	6
HP	211
MP	266
所持ギル	236
EXP	106
AP	1~2
たべる	アクアブレス

■能力値

素早さ	19
力	6
魔力	9
気力	12
物理攻撃力	14
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	—
冷	—
雷	弱点
土	—
水	無効
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256/256	ポーション
	64/256	ハイポーション
	16/256	—
	1/256	フェニックスの羽
落とす	256/256	—
	96/256	ポーション
	32/256	フェニックスの尾
	1/256	—
	カード(1/8)	サハギン

■発生させることができるステータス異常

ハニュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
体	—	敵・単体	14	物理	—	—	×	×	
アクアブレス	14	敵・全体	割合	魔法	水	—	×	○	対象の最大HP×25%のダメージ、基本命中率100%
ウォータ	24	敵・単体	15	魔法	水	—	○	○	

特記 アクアブレスは、モンスターがアクソロトル1体のみのときにしか使用しない。

No.047 スティンギー

種族：昆虫／飛行

出現場所：●キサマルークの洞窟



■基本データ

Lv	7
HP	293
MP	281
所持ギル	194
EXP	89
AP	1～2
たべる	バニシュ

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	13
物理攻撃力	15
物理防御力	8
物理回避率	2
魔法防御力	7
魔法回避率	3

■属性

火	—
冷	—
雷	弱点
土	無効
水	—
風	弱点
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	ポーション
	64／256	—
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	—
	96／256	ポーション
	32／256	—
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	プリン

■発生させることができるステータス異常

レビテト・バニシュ以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
針	—	敵・単体	15	物理	—		×	×	
羽音	0	敵・単体	—	魔法	—	ハーサク	×	×	基本命中率100%

No.048 スケルトン

種族：アンデット

出現場所：●キサマルーク、●●室 ●ワールドマップ❺❻ DISC 3以外)／❾❿ DISC 4)



■基本データ

Lv	8
HP	400
MP	293
所持ギル	209
EXP	104
AP	1～2
たべる	パンプキンヘッド

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	13
物理攻撃力	16
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	ハイポーション
	16／256	—
	1／256	エーテル
落とす	256／256	—
	96／256	ポーション
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	—
	カード(1／8)	スケルトン

■発生させることができるステータス異常

24種類すべて

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
斬る	—	敵・単体	16	物理	—	—	×	×	
サンダー	6	敵・単体	17	魔法	雷	—	○	○	
回転斬り	—	敵・単体	20	物理	—	—	×	×	

特記 モンスターがスケルトン1体のみのときは、高い確率で「回転斬り」を使う。

No.049 黒魔道士タイプA

種族：人型

出現場所：●キサマルーク の洞窟 ●ルメシア



■基本データ

Lv	8
HP	398
MP	293
所持ギル	199
EXP	115
AP	2
たべる	

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	13
物理攻撃力	16
物理防御力	9
物理回避率	2
魔法防御力	9
魔法回避率	3

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	フェニックスの尾
	64／256	テント
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	—
	96／256	ポーション
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	スケルトン

■発生させることができるステータス異常

バニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
なぐる	—	敵・単体	16	物理	—	—	×	×	
ファイア	6	敵・単体	17	魔法	火	—	○	○	
ブリザド	6	敵・単体	17	魔法	冷	—	○	○	
サンダー	6	敵・単体	17	魔法	雷	—	○	○	

No.050 ラミア

種族	出現場所
	●ギザマルークの洞窟



■基本データ

Lv	10
HP	994
MP	358
所持ギル	494
EXP	204
AP	2
たべる	レベル3デフレス

■能力値

素早さ	50
力	10
魔力	10
気力	14
物理攻撃力	18
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	11
魔法回避率	3

■属性

火	----
冷	----
雷	弱点
土	----
水	半減
風	----
聖	----
闇	----

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	フェニックスの尾
	16／256	----
	1／256	----
落とす	256／256	ポーション
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	エーテル
	1／256	----
	カード(1／8)	ゾンビ

■発生させることができるステータス異常

24種類すべて

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
斬る	----	敵・単体	18	物理	----	----	×	×	
ケアル	6	味方・単体	18	----	----	----	○	----	
誘惑	----	敵・単体	----	----	----	混乱	×	×	基本命中率100%(女性に対しては0%)
フェイス	24	味方・単体	----	----	----	----	○	----	力が100%アップ

特記 攻撃を受けると、1／8の確率でカウンターとして「ケアル」を使用。使用しなかった場合は、1／3の確率でカウンターとして「フェイス」を使い、自身の力を上昇させる。

No.051 ギザマルーク

種族	出現場所
飛行	●ギザマルークの洞窟



■基本データ

Lv	16
HP	3175
MP	502
所持ギル	800
EXP	0
AP	5
たべる	

■能力値

素早さ	22
力	11
魔力	11
気力	17
物理攻撃力	23
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	11
魔法回避率	4

■属性

火	----
冷	----
雷	弱点
土	無効
水	半減
風	弱点
聖	----
闇	----

■お宝

盗む	256／256	エリクサー
	64／256	三角帽子
	16／256	氷のつえ
	1／256	----
落とす	256／256	テント
	96／256	----
	32／256	----
	1／256	----
	カード(1／8)	ミスリルソード

■発生させることができるステータス異常

睡眠、スロウ、ミニマム、沈黙、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
体当たり	----	敵・単体	23	物理	----	----	×	×	
ウォータ	24	敵・単体	25	魔法	水	----	○	○	
サイレントボイス	0	敵・単体	----	魔法	----	沈黙	×	×	基本命中率100%
ウォータ	24	敵・全体	22	魔法	水	----	○	○	

特記 通常は「体当たり」と「ウォータ(単体)」を使うが 残りHPが1058以下まで減ると、「体当たり」と「ウォータ(全体)」を使用するようになる。また物理攻撃などを受けると「体当たり」 魔法攻撃を受けると「サイレントボイス」をカウンターで使う(いずれも1／2の確率で発動)。ジタンの武器であるメイジマッシャーやバタフライソードの追加効果(秘められた力)やテントを利用して沈黙状態にさせれば、「体当たり」でしかダメージを受けなくなり、バトルを有利に進めることが可能。

No.052 リザードマン

種族	出現場所
	●ワールドマップ❹❺❾⑩



■基本データ

Lv	10
HP	589
MP	359
所持ギル	218
EXP	173
AP	1~2
たべる	レベル3デフレス

■能力値

素早さ	21
力	11
魔力	10
気力	14
物理攻撃力	18
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	----
冷	弱点
雷	弱点
土	----
水	半減
風	----
聖	----
闇	----

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／258	テント
	18／256	----
	1／256	----
落とす	256／256	----
	96／258	原石
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	リザードマン

■発生させることができるステータス異常

24種類すべて

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
なた	----	敵・単体	18	物理	----	----	×	×	
プロテス	8	味方・単体	----	----	----	プロテス	○	----	

特記 最初に受けた攻撃が「たたかう」だった場合、カウンターで「プロテス」を使う。



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇フリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・ルー
クレイラの森
クレイラの街
ピナックルロックス
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.053 イエティ

種族	出現場所
飛行	●ワールドマップ❹(DISC 3以外)



■基本データ

Lv	9
HP	463
MP	342
所持ギル	221
EXP	133
AP	1～2
たべる	パンプキンヘッド

■能力値

素早さ	20
力	10
魔力	10
気力	14
物理攻撃力	17
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	無効
水	――
風	弱点
聖	半減
闇	弱点

■お宝

盗む	256／256	目薬
	64／256	原石
	16／256	ハイポーション
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	ポーション
	32／256	目薬
	1／256	エーテル
	カード(1／6)	イエティ

■発生させることができるステータス異常

レビテト・ハニシュ以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
かみつく	――	敵・単体	17	物理	――	――	×	×	
ブリザラ	12	敵・単体	16	魔法	冷	――	○	○	
ブラインテイル	0	敵・単体	――	魔法	――	暗闇	×	×	基本命中率100%

No.054 ニンフ

種族	出現場所
――	●ワールドマップ❺ DISC 3以外)



■基本データ

Lv	9
HP	456
MP	345
所持ギル	303
EXP	329
AP	1～2
たべる	夜

■能力値

素早さ	20
力	10
魔力	10
気力	14
物理攻撃力	17
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	12
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	半減
闇	弱点

■お宝

盗む	256／256	やまびこ草
	64／256	原石
	16／256	ハイポーション
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	――
	96／256	ポーション
	32／256	迷彩チン
	1／256	エーテル
	カード(1／6)	ニンフ

■発生させることができるステータス異常

ハニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
沈黙のキック	――	敵・単体	15	物理	――	沈黙	×	×	確実に沈黙状態にする
ファイラ	12	敵・単体	18	魔法	火	――	○	○	
夜	16	敵味方・全体	――	魔法	――	睡眠	×	○	基本命中率100%

特記 「夜」を使うのは、一度のバトルで1回のみ(2体出現した場合は、どちらか一方が1回のみ使う)。

No.055 バジリスク

種族	出現場所
獣	●ブルメシア



■基本データ

Lv	6
HP	346
MP	267
所持ギル	233
EXP	167
AP	1～2
たべる	パンプキンヘッド

■能力値

素早さ	22
力	9
魔力	9
気力	12
物理攻撃力	14
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	8
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	弱点
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	金の針
	64／256	ハイポーション
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	ポーション
	96／256	金の針
	32／256	ハイポーション
	1／256	金の針
	カード(1／6)	リザードマン

■発生させることができるステータス異常

ハニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
舌	――	敵・単体	14	物理	――	――	×	×	
スロウ	6	敵・単体	――	魔法	――	スロウ	○	○	基本命中率100%
徐々に石化	0	敵・単体	――	魔法	――	徐々に石化	×	×	基本命中率100%

特記 高い確率で、バトル開始後1～2回目の攻撃時に「徐々に石化」を使用する。



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇フリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・ルー
クレイラの幹
クレイラの街
ピナックルロックス
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.056 マジックヴァイス

種族	出現場所
	●ブルメシア



■基本データ

Lv	7
HP	297
MP	278
所持ギル	239
EXP	213
AP	1~2
たべる	マジックハンマー

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	13
物理攻撃力	15
物理防御力	9
物理回避率	2
魔法防御力	11
魔法回避率	3

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	やまびこ草
	64／256	エーテル
	16／256	エーテル
	1／256	エーテル
落とす	256／256	——
	96／256	エーテル
	32／256	——
	1／256	——
	カード(1／8)	ボム

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・迷惑以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ぶんどる	——	敵・単体	15	物理	——	——	×	×	ダメージを与えつつ、アイテムを盗む
マジックハンマー	2	敵・単体	特殊	——	——	——	×	○	MPに「ゼロから(対象の残りMP)までの乱数」のダメージ

特記 「ぶんどる」でアイテム(ポーション、ハイポーション、エーテル、エリクサーのいずれか)を盗んだあとは、「逃走」で逃げてしまう(盗まれたアイテムを取りもどすことは不可能)。なお、ミミックに呼ばれたマジックヴァイスは、「ぶんどる」と「逃走」しか行なわない。

No.057 ミミック

種族	出現場所
——	●ブルメシア



■基本データ

Lv	8
HP	346
MP	295
所持ギル	777
EXP	320
AP	2
たべる	——

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	13
物理攻撃力	16
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	11
魔法回避率	3

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	毒消し
	16／258	——
	1／256	——
落とす	256／256	エーテル
	96／256	ハイポーション
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	ミミック

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・セーフティ・バニシュ以外の20種類

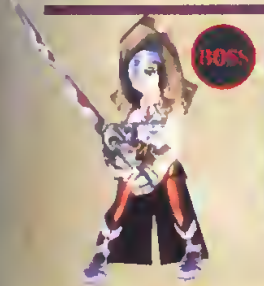
■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
食べる	0	敵・単体	12	魔法	——	——	×	×	HPを吸収
ポイズン	8	敵・単体	——	魔法	——	毒	○	○	基本命中率100%

特記 バトル開始時にマジックヴァイスを呼ぶ。バトル中は、マジックヴァイスがいない状態で何かしらの行動を受けるとカウンターで「呼ぶ」を使用し、新たなマジックヴァイスを呼び寄せる。1体のミミックはマジックヴァイスを3体まで呼ぶことが可能。ちなみに、「呼ぶ」を使用した直後にミミックが倒された場合、マジックヴァイスが登場する前にバトルは終了する。

No.058 ベアトリクス (1回目)

種族	出現場所
人型	●ブルメシア



■基本データ

Lv	14
HP	3630
MP	3467
所持ギル	——
EXP	——
AP	——
たべる	——

■能力値

素早さ	41
力	11
魔力	11
気力	18
物理攻撃力	22
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	12
魔法回避率	4

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	フェニックスの尾
	64／256	チェインブレイド
	16／256	——
	1／256	ミスリルソード
落とす	256／258	——
	96／256	——
	32／256	——
	1／256	——
	カード(1／8)	——

■発生させることができるステータス異常

スロウ、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
たたかう	——	敵・単体	23	物理	——	——	×	×	
雷鳴刺	0	敵・単体	27	魔法	雷	——	×	×	
ストックブレイク	——	敵・全体	特殊	——	——	——	×	×	残りHPを1にする。バトル終了時に使用
ショック	0	敵・単体	66	魔法	——	——	×	×	

特記 ランダムで雷属性強化の能力を持つことがある。残りHPをゼロにしても倒すことができない。ベアトリクスが10回程度行動するか、彼女の残りHPがゼロになると、つぎの行動時に「ストックブレイク」を使ってきてバトルが終わる。ただし、フライヤがジャンプしているあいだは「ストックブレイク」を使ってこない。

No.059 黒のワルツ3号（2回目）

種族	出現場所
人型	●南クォート山頂の駅



■基本データ

Lv	9
HP	1292
MP	344
所持ギル	864
EXP	0
AP	5
たべる	

■能力値

素早さ	20
力	10
魔力	10
気力	44
物理攻撃力	17
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	11
魔法回避率	3

■属性

火	-
冷	-
雷	-
土	-
水	-
風	-
聖	-
闇	-

■お宝

盗む	256／256	とんがり帽子
	64／256	雷のつえ
	18／256	炎のつえ
	1／256	-
落とす	256／256	-
	96／256	-
	32／256	-
	1／256	-
	カード(1／8)	-

■発生させることができるステータス異常

睡眠 スロウ ミニマム 暗闇、リフェネ、ヘイスト、レビテト、ハニュ リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
なぐる	-	敵・単体	17	物理	-	-	×	×	
ファイア	6	敵・単体	17	魔法	火	-	○	○	
ブリザド	6	敵・単体	17	魔法	冷	-	○	○	
サンダー	6	敵・単体	17	魔法	雷	-	○	○	
ブレイズ	8	敵・単体	-	魔法	-	フリーズ	×	-	基本命中率75%

特記 火&冷&雷属性強化の能力を持つ。ダガーには攻撃しこない また、ダガー以外の全員が戦闘不能状態になると一定時間ごとにセリフを話すだけになるが、そのセリフ1回おきに250前後のダメージを黒のワルツ3号(2回目)は自然に受けていく そのため、こちらから積極的に攻撃をしなくても、バトルに勝利することが可能だ。ちなみにブレイズの効果でフリーズ状態になったキャラクターに対しては、いてつくるを使用する確率が上がる

No.060 クロウラー

種族	出現場所
昆虫	●ガルカ



■基本データ

Lv	10
HP	625
MP	358
所持ギル	323
EXP	480
AP	2~3
たべる	

■能力値

素早さ	21
力	10
魔力	10
気力	14
物理攻撃力	18
物理防御力	8
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	-
冷	弱点
雷	-
土	-
水	-
風	-
聖	-
闇	-

■お宝

盗む	256／256	毒消し
	64／256	フェニックスの尾
	16／256	ハイポーション
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	-
	96／256	原石
	32／256	エーテル
	1／256	-
	カード(1／8)	クロウラー

■発生させることができるステータス異常

混乱・ハニュ以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
カマ	-	敵・単体	17	物理	-	-	×	×	
いぶくろ	-	敵・単体	21	物理	-	-	×	×	
ドレイン	14	敵・単体	18	魔法	-	-	×	○	HPを吸収

特記 少しでもダメージを受けている状態だと 攻撃を行なうときに1／5の確率でドレインを使う

FINAL FANTASY IX MOVIE GALLERY

No.3



No.061 ドラゴンフライ

種族	出現場所
昆虫／飛行	●カルカン・ルー ●クレイラの幹



■基本データ

Lv	8
HP	348
MP	295
所持ギル	307
EXP	249
AP	1～2
たべる	マトラマジック

■能力値

素早さ	18
力	9
魔力	9
気力	13
物理攻撃力	16
物理防御力	15
物理回避率	2
魔法防御力	5
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	弱点
雷	――
土	無効
水	――
風	弱点
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	目薬
	64／256	テント
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	原石
	32／256	やまびこ草
	1／256	――
	カード(1／8)	ドラゴンフライ

■発生させることができるステータス異常

レビテト・ハニュ以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
突進	――	敵・単体	16	物理	――	――	×	×	
ファイラ	12	敵・単体	17	魔法	火	――	○	○	
羽音	0	敵・単体	――	魔法	――	バーサク	×	×	基本命中率100%

No.062 ラルヴァラーヴァ

種族	出現場所
	●カルカン・ルー



■基本データ

Lv	13
HP	2296
MP	3649
所持ギル	――
EXP	――
AP	――
たべる	――

■能力値

素早さ	21
力	11
魔力	11
気力	16
物理攻撃力	22
物理防御力	8
物理回避率	3
魔法防御力	9
魔法回避率	4

■属性

火	――
冷	弱点
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	ボーンリスト
	64／256	ミスリルフォーク
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	――
	32／256	――
	1／256	――
	カード(1／8)	――

■発生させることができるステータス異常

スロウ、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
悪魔のキッス	――	敵・単体	19	物理	――	毒	×	×	攻撃命中時には、確実に毒状態にする
ブリザラ	12	敵・単体	22	魔法	冷	――	○	○	
糸	0	敵・単体	19	魔法	――	スロウ	×	×	確実にスロウ状態にする
夜	16	敵味方・全体	――	魔法	――	睡眠	×	○	基本命中率100%
ブリザラ	12	敵・単体	19	魔法	冷	――	○	○	

特記 残りHPがゼロになると、つぎの行動時に逃げてしまうので、絶対に倒すことができない。バトル開始時に、A「夜」が使えるかどうか、B冷属性強化の能力を持つかどうか、それぞれランダムで決まる。「夜」が使えることになった場合は、毒効果を持つ「悪魔のキッス」でこちらのメンバーのふたり以上が毒状態になると、「夜」で全員を睡眠状態にさせてくる。事前にサポートアビリティ「毒味の術」を装備しておこう。

No.063 サンドスコーピオ

種族	出現場所
	●クレイラの幹 ●ワールドマップ⑥ ●ピナックルロックス



■基本データ

Lv	10
HP	526
MP	360
所持ギル	315
EXP	400
AP	1～2
たべる	レベル3デプレス

■能力値

素早さ	21
力	10
魔力	10
気力	14
物理攻撃力	18
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	弱点
雷	――
土	――
水	吸収
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	毒消し
	16／256	――
	1／256	エーテル
落とす	256／256	ポーション
	96／256	迷彩チン
	32／256	ハイポーション
	1／256	ハイポーション
	カード(1／8)	サンドスコーピオ

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・バニシュ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
毒針カウンター	――	敵・単体	27	物理	――	毒	×	×	攻撃命中時には、確実に毒状態にする
ファイラ	12	敵・単体	19	魔法	火	――	○	○	
爪	――	敵・単体	18	物理	――	――	×	×	

特記 物理攻撃を受けると、1／2の確率でカウンターとして「毒針カウンター」を使用する。

PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
樹の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・ルー
クレイラの幹
クレイラの街
ピナックルロックス
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.064 サンドゴーレム

種族	出現場所
—	●クレイラの幹



■基本データ

Lv	11
HP	343
MP	376
所持ギル	589
EXP	677
AP	2
たべる	——

■能力値

素早さ	21
力	12
魔力	10
気力	15
物理攻撃力	20
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	4

■属性

火	——
冷	弱点
雷	——
土	——
水	吸収
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	目薬
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	ポーション
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	迷彩チン
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	サンドゴーレム

■発生させることができるステータス異常

スロウ、沈黙、暗闇、ヘイスト、シェル　プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
カウンター	——	敵・単体	26	物理	——	——	×	×	
ファイラ	12	敵・単体	18	魔法	火	——	○	○	
砂嵐	0	敵・全体	17	物理	——	——	×	×	

特記　サンドゴーレム自体は残りHPがゼロになっても、その場にくずれ落ちるだけで一定時間後には起き上がり、同時にHPが全回復する。胸についているコアの残りHPをゼロにすれば、サンドゴーレムも倒したことになる。ただし　サンドゴーレムが動ける(くずれていない)状態のときにコアがダメージを受けると、サンドゴーレムが「カウンター」を使　てくる。

No.065 コア

種族	出現場所
—	●クレイラの幹



■基本データ

Lv	11
HP	1091
MP	377
所持ギル	——
EXP	——
AP	——
たべる	——

■能力値

素早さ	21
力	10
魔力	10
気力	15
物理攻撃力	20
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	4

■属性

火	——
冷	弱点
雷	——
土	——
水	吸収
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	ハイポーション
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	——
	96／256	ハイポーション
	32／256	ハイポーション
	1／256	ハイポーション
	カード(1／8)	——

■発生させることができるステータス異常

なし

特記　サンドゴーレムの胸についている本体。コアの残りHPをゼロにすると、同時にサンドゴーレムも倒したことになる。サンドゴーレムが動ける(くずれていない)状態のときにコアへダメージを与えると、サンドゴーレムに　カウンター」を使われてしまうので、「サンドゴーレムのHPをゼロにする」→「くずれ落ちているスキにコアを攻撃する」という手順をくり返していこう。

No.066 ズー

種族	出現場所
飛行	●クレイラの幹



■基本データ

Lv	8
HP	1149
MP	293
所持ギル	384
EXP	320
AP	2
たべる	ホワイトウィンド

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	13
物理攻撃力	16
物理防御力	6
物理回避率	2
魔法防御力	6
魔法回避率	3

■属性

火	——
冷	弱点
雷	——
土	無効
水	弱点
風	弱点
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	ポーション
	64／256	原石
	16／256	ハイポーション
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	ポーション
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	エーテル
	1／256	ハイポーション
	カード(1／6)	ズー

■発生させることができるステータス異常

レビテト・バニシュ以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ツメ	——	敵・単体	16	物理	——	——	×	×	
ファイラ	12	敵・単体	17	魔法	火	——	○	○	
飲み込む	——	敵・単体	——	——	——	——	×	×	対象をバトルから排除する
エアロラ	14	敵・単体	20	魔法	風	——	×	○	
ホワイトウィンド	14	味方・全体	割合	——	——	——	×	——	「自分の最大HP÷3」だけHPを回復

特記　何かしらの行動を受けたときに、1／6の確率でカウンターとして「ホワイトウィンド」を使用　使わなかった場合は、1／4の確率でカウンターとして、攻撃してきたキャラクターに「飲み込む」を行なう(こちらが残りひとりになると使用しなくなる)。



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
馬ケート
トレノ
ガルガン・ルー
クレイラの幹
クレイラの街
ピナックルロックス
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の調
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.067 キャリオンワーム

種族	出現場所
昆虫	●クレイラの幹



■基本データ

Lv	9
HP	259
MP	345
所持ギル	319
EXP	329
AP	2
たべる	リレイズ

■能力値

素早さ	20
力	10
魔力	10
気力	14
物理攻撃力	17
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	弱点
雷	――
土	――
水	弱点
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	迷惑チン
	64／256	テント
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	ポーション
	96／256	目薬
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	フェニックスの尾
	カード(1／8)	キャリオンワーム

■発生させることができるステータス異常

混乱、ハーサク、バニシュ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
メイワク消化液	0	敵・単体	15	魔法	――	迷惑	×	×	75%の確率で迷惑状態にする
ファイラ	12	敵・単体	18	魔法	火	――	○	○	
ドレイン	14	敵・単体	15	魔法	――	――	×	○	HPを吸収

特記 最後の1体になると、行動順番がまわってきたときに1／2の確率で「メイワク消化液」を使う(迷惑状態のキャラクターには使用しない)

No.068 アントリオン (1回目)

種族	出現場所
	●クレイラの街



■基本データ

Lv	16
HP	3938
MP	3950
所持ギル	1616
EXP	0
AP	5
たべる	――

■能力値

素早さ	22
力	11
魔力	11
気力	17
物理攻撃力	25
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	10
魔法回避率	4

■属性

火	――
冷	弱点
雷	――
土	――
水	吸収
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	迷惑チン
	64／256	ミスリルヘルト
	16／256	ゴールドヘルム
	1／256	――
落とす	256／256	迷惑チン
	96／256	エーテル
	32／256	エーテル
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	サハギン

■発生させることができるステータス異常

睡眠、スロウ、沈黙、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
サンドストーム	――	敵・全体	特殊	――	――	暗闇	×	×	残りHPを1ケタにして、確実に暗闇状態にする
ファイラ	12	敵・単体	25	魔法	火	――	○	○	
反撃の角	――	敵・単体	25	物理	――	――	×	×	
メイワク粘液	――	敵・単体	22	物理	――	迷惑	×	×	攻撃命中時には、確実に迷惑状態にする

特記 火属性強化の能力を持つ 物理攻撃に対しては、カウンターで「反撃の角」を使ってくることがある。迷惑状態のキャラクターが「反撃の角」を受けないように気をつけておくこと

No.069 女兵 (A)

種族	出現場所
人型	●クレイラの幹 ●クレイラの街



■基本データ

Lv	10
HP	523
MP	358
所持ギル	311
EXP	400
AP	1~2
たべる	――

■能力値

素早さ	21
力	10
魔力	10
気力	14
物理攻撃力	18
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	ポーション
	64／256	フェニックスの尾
	16／256	やまびこ草
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	――
	96／256	ポーション
	32／256	ハイポーション
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	ミスリルソード

■発生させることができるステータス異常

24種類すべて

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
斬る	――	敵・単体	18	物理	――	――	×	×	
ブリザラ	12	敵・単体	19	魔法	冷	――	○	○	

特記 攻撃を受けて残りHPが52以下になると、カウンターで「逃げる」を行ない、バトルから逃走する。

No.070 黒魔道士タイプB

種族	出現場所
人型	●ブレイクの街 ●ブルメシア城（ダガー救出時）



■基本データ

Lv	10
HP	526
MP	381
所持ギル	321
EXP	373
AP	1～2
たべる	

■能力値

素早さ	21
力	10
魔力	10
気力	14
物理攻撃力	18
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	12
魔法回避率	3

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	ハイポーション
	16／256	エーテル
	1／256	—
落とす	256／256	—
	96／256	ポーション
	32／256	万能薬
	1／256	フェニックスの尾
	カード(1／8)	ミミック

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・ハーフ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
サンダラ	12	敵・単体	19	魔法	雷	—	○	○	
ファイラ	12	敵・単体	19	魔法	火	—	○	○	
アスピル	2	敵・単体	14	魔法	—	—	×	—	MPを吸収

特記　残りMPが2以下になるか、9回行動したあとは、つぎの行動時に、エスケープ」を使って、バトルから逃走する。

No.071 ベアトリクス（2回目）

種族	出現場所
人型	●ブレイクの街



■基本データ

Lv	17
HP	4736
MP	3964
所持ギル	
EXP	—
AP	—
たべる	—

■能力値

素早さ	42
力	12
魔力	12
気力	18
物理攻撃力	27
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	10
魔法回避率	4

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	フェニックスの尾
	64／256	雷神の盾
	16／256	アイスブランド
	1／256	—
落とす	256／256	—
	96／256	—
	32／256	—
	1／256	—
	カード(1／8)	—

■発生させることができるステータス異常

スロウ、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
たたかう	—	敵・単体	27	物理	—	—	×	×	
ケアル	6	味方・単体	54	—	—	—	○	—	
雷鳴剣	0	敵・単体	43	魔法	雷	—	×	×	
ストックブレイク	----	敵・全体	特殊	—	—	—	×	×	残りHPを1にする。バトル終了時に使用
ショック	0	敵・単体	75	魔法	—	—	×	×	

特記　ランダムで雷属性強化の能力を持つことがある。ベアトリクス（1回目）と同様、ベアトリクスが10回程度行動するか、彼女の残りHPがゼロになると、つぎの行動時に「ストックブレイク」を使用してバトルが終了する（フライヤがシャンブ中は「ストックブレイク」を使わない）。残りHPが2367以下になると、つぎの行動時に「ケアル」を使用（1回のみ）

FINAL FANTASY IX MOVIE GALLERY

No.4



No.072 女兵 (B)

種族	出現場所
人型	●アレクサンドリア城(ダガー救出時)



■基本データ

Lv	9
HP	459
MP	342
所持ギル	292
EXP	357
AP	1~2
たべる	—

■能力値

素早さ	20
力	10
魔力	10
気力	14
物理攻撃力	17
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256/256	ポーション
	64/256	フェニックスの尾
	16/256	ハイポーション
	1/256	フェニックスの羽
落とす	256/256	—
	96/256	ポーション
	32/256	ハイポーション
	1/256	—
	カード(1/8)	ミスリルソード

■発生させることができるステータス異常

24種類すべて

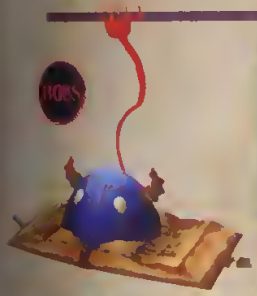
■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
斬る	—	敵・単体	17	物理	—		×	×	
ケアル	12	敵・単体	18	魔法	冷		○	○	

特記 攻撃を受けて残りHPが45以下になると、カウンターで「逃げる」を行ない、バトルから逃走する。

No.073 ダンタリアン

種族	出現場所
魔族	●レノサンドリア城 ダガー救出時、タカー&エーコ捜索時)



■基本データ

Lv	41
HP	21997
MP	1456
所持ギル	4472
EXP	12585
AP	30
たべる	—

■能力値

素早さ	27
力	17
魔力	17
気力	30
物理攻撃力	55
物理防御力	10
物理回避率	5
魔法防御力	0
魔法回避率	6

■属性

火	弱点
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256/256	エーテル
	64/256	エリクサー
	16/256	銀のフォーク
	1/256	デモンズメイル
落とす	256/256	エルメスのくつ
	96/256	—
	32/256	—
	1/256	—
	カード(1/8)	ラムウ

■発生させることができるステータス異常

スロウ、ミニマム、暗闇 ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
[illegible]と	—	敵・単体	55	物理	—		×	×	
死の宣告	12	敵・単体	—	魔法	—	死の宣告	×	○	基本命中率63%
ポイズン	8	敵・単体	—	魔法	—	毒	○	○	基本命中率100%
紙嵐	—	敵・全体	44	物理	—	—	×	×	

特記 閉じた状態のときにダメージを与えると 本が開く 開くページ数は、閉じているときに与えたダメージ量の合計値と同じ(200を超えると、1から数え直しになる) ダンタリアンの本体は150~200ページに隠れているので、このページが開くようにダメージ量を調整しよう。ただし、開じているときは物理防御力 魔法防御力とも255に上昇するため、与えることができるダメージ量が激減する スタイナーの剣技「サカク剣」を利用すると比較的コントロールダメージ量の調節が可能だ 本体が姿を現しているときは、各防御力が通常の値になり、さらに火属性が弱点となるのでリスキルに大ダメージを与えるといい。たたかう」などの攻撃(裏技や魔法剣はのぞく)を行なったり ダンタリアンが5回行動すると、本が閉じてしまう 本体が姿を現した時点でページ数のカウントはゼロにもどるので、再度本体を出現させるには、少なくとも150のダメージを与えなければならない なお、ダンタリアンは、本が閉じているときは「かど」「死の宣告」「紙嵐」、本体が出現しているときは「ポイズン」を使ってくる。

FINAL FANTASY IX
MOVIE GALLERY

No.5



PART
モンスターの要素解説
モンスターの種族
モンスターからの獲得
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場版プリマビスタ
アレクサンドリア城
[illegible]
[illegible]の大陸 中部
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
キサマルークの洞窟
[illegible]の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
[illegible]ト
カレカ[illegible]
クレイラの[illegible]
クレイラの街
ピナックルロックス
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.074 ゾーン (1回目)

種族	出現場所
人型	●アレクサンドリア城(ダガー救出時)



■基本データ

Lv	16
HP	4897
MP	9999
所持ギル	—
EXP	—
AP	—
たべる	—

■能力値

素早さ	50
力	11
魔力	11
気力	17
物理攻撃力	25
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	14
魔法回避率	4

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256/256	ハルチザン
	64/256	悪くずのロト
	18/256	—
	1/256	—
落とす	256/256	—
	96/256	—
	32/256	—
	1/256	—
	カード(1/8)	—

■発生させることができるステータス異常

スロウ、ミニマム、暗闇、ヘイスト、ノェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
プチメテオ	40	敵・全体	特殊	魔法	—	—	×	×	1から「自分のLv+自分の魔力・1」までの乱数>18、ダメー

特記 ゾーン(1回目)とともに登場。ゾーンにパワーを与えて「プチフレア」を使わせたり、逆にゾーンからパワーをもらって「プチメテオ」を使ってくる。ただし、パワーを得たほうにダメージを与えれば、「プチフレア」「プチメテオ」の使用を阻止することが可能。なお、ゾーンかソーンのいずれかを倒せば、バトルは終了となる

No.075 ソーン (1回目)

種族	出現場所
人型	●アレクサンドリア城(ダガー救出時)



■基本データ

Lv	16
HP	2985
MP	9999
所持ギル	—
EXP	—
AP	—
たべる	—

■能力値

素早さ	50
力	11
魔力	11
気力	17
物理攻撃力	25
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	14
魔法回避率	4

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256/256	ミスリルアーマー
	64/256	ミスリルの腕輪
	16/256	—
	1/256	—
落とす	256/256	—
	96/256	—
	32/256	—
	1/256	—
	カード(1/8)	—

■発生させることができるステータス異常

スロウ、ミニマム、暗闇、ヘイスト、ノェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
プチフレア	30	敵・単体	28	魔法	火	—	○	×	—

特記 ソーン(1回目)とともに登場。ソーンにパワーを与えて「プチメテオ」を使わせたり、逆にソーンからパワーをもらって「プチフレア」を使ってくる。ただし、パワーを得たほうにダメージを与えれば、「プチフレア」「プチメテオ」の使用を阻止することが可能。なお、ソーンかソーンのいずれかを倒せば、バトルは終了となる。

No.076 ベアトリクス (3回目)

種族	出現場所
人型	●アレクサンドリア城(ダガー救出時)



■基本データ

Lv	19
HP	5709
MP	4203
所持ギル	—
EXP	—
AP	—
たべる	—

■能力値

素早さ	48
力	12
魔力	12
気力	19
物理攻撃力	29
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	14
魔法回避率	4

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256/256	フェニックスの尾
	64/256	アイスブラント
	16/256	サバイバルヘルト
	1/256	—
落とす	256/256	—
	96/256	—
	32/256	—
	1/256	—
	カード(1/8)	—

■発生させることができるステータス異常

スロウ、ヘイスト、ノェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
たたかう	-	敵・単体	29	物理	—	—	×	×	—
ケアルラ	10	味方・単体	58	—	—	—	○	—	—
雪影剣	0	敵・単体	46	魔法	雷	—	×	×	—
クライムハザード	-	敵・全体	特殊	—	—	—	×	×	残りHPを1にする。バトル終了時に使用
ンヨック	0	敵・単体	81	魔法	—	—	×	×	—

特記 1回目や2回目と同じく、ベアトリクスが10回程度行動するか、彼女の残りHPがゼロになると、つぎの行動時に「クライムハザード」を使用してバトルが終了する(フライヤがジャンプ中は「クライムハザード」を使わない)。残りHPが2853以下になると、つぎの行動時に「ケアルラ」を使用(1回のみ)

No.077 バンダースナッチ

種族	出現場所
獣	●アレクサンドリア城（ダガー救出時） ●ワールドマップ⑨⑩



■基本データ

Lv	14
HP	899
MP	464
所持ギル	347
EXP	787
AP	2
たべる	パンプキンヘッド

■能力値

素早さ	21
力	11
魔力	11
気力	16
物理攻撃力	23
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	10
魔法回避率	4

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	ポーション
	64／256	テント
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	フェニックスの尾
	96／256	原石
	32／256	—
	1／256	—
	カード(1／8)	ワイアード

■発生させることができるステータス異常

バニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
突進	—	敵・単体	23	物理	—	—	×	×	
サンダラ	12	敵・単体	27	魔法	雷	—	○	○	
舌	0	敵・単体	—	魔法	—	睡眠	×	×	基本命中率100%

特記 アレクサンドリア城(ダガー救出時)のMAP 6-27 女王の間で戦うバンダースナッチは、雷属性強化の能力を持つ。

No.078 黒魔道士タイプC

種族	出現場所
人型	●アレクサンドリア城（ダガー救出時）



■基本データ

Lv	13
HP	623
MP	447
所持ギル	336
EXP	829
AP	1～3
たべる	—

■能力値

素早さ	21
力	11
魔力	11
気力	16
物理攻撃力	22
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	13
魔法回避率	4

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	258／256	ポーション
	64／256	テント
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	—
	96／256	ハイポーション
	32／256	やまびこ草
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	イエティ

■発生させることができるステータス異常

24種類すべて

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
なぐる	—	敵・単体	22	物理	—	—	×	×	
ファイラ	12	敵・単体	22	魔法	火	—	○	○	
ブリザラ	12	敵・単体	22	魔法	冷	—	○	○	
サンダラ	12	敵・単体	22	魔法	雷	—	○	○	

No.079 ラルヴァイマーゴ

種族	出現場所
—	●アレクサンドリア城（ダガー救出時）



■基本データ

Lv	18
HP	3352
MP	584
所持ギル	1404
EXP	0
AP	7
たべる	—

■能力値

素早さ	22
力	12
魔力	12
気力	18
物理攻撃力	28
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	9
魔法回避率	4

■属性

火	—
冷	弱点
雷	—
土	吸収
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	フェニックスの尾
	64／256	アダマンベスト
	16／256	オークスタッフ
	1／256	—
落とす	256／256	エーテル
	96／256	エーテル
	32／256	—
	1／256	—
	カード(1／6)	ガルガント

■発生させることができるステータス異常

スロウ、ミニマム、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
噛す	—	敵・単体	28	物理	—	—	×	×	
サンダラ	12	敵・全体	22	魔法	雷	—	○	○	
大地のパワー	0	敵味方・全体	25	魔法	土	—	×	×	
睡霧水	0	敵・単体	—	魔法	—	ミニマム	×	×	基本命中率100%（対象がミニマム状態だと確実に命中）

特記 雷&土属性強化の能力を持つ。「たたかう」によるダメージを受けると、身体を丸めて固くなり、攻撃を行なわなくなるかわりに物理防御力と魔法防御力が255に上昇する（つぎの行動時にもとにもどる）。固くなっているときに「たたかう」による攻撃を受けると、カウンターで「大地のパワー」を使用。「大地のパワー」はこちらのメンバー全員がダメージを受けるうえにラルヴァイマーゴのHPが回復してしまうので、固くなっているときは「たたかう」以外の使用をひかえること

PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場船プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン
クレイラの
クレイラの
ピナックルロックス
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
パンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.080 ザグナル

種族	出現場所
獣	●ピナックルロックス ●ワールドマップ(P) DISC 2～3 / (P)(P)(P)(

No.083 ラニ

種族	出現場所
人型	●フォッシル・ルー



■基本データ

Lv	19
HP	5709
MP	4802
所持ギル	
EXP	
AP	
たべる	

■能力値

素早さ	50
力	12
魔力	12
気力	19
物理攻撃力	30
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	10
魔法回避率	4

■属性

火	
冷	
雷	
土	
水	
風	
聖	
闇	

■お宝

盗む	256／256	エーテル
	64／256	グラディウス
	16／256	さんごの剣
	1／256	
落とす	256／256	
	96／256	
	32／256	
	1／256	
	カード(1／8)	

■発生させることができるステータス異常

ヨウ 暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
たたかう		敵・単体	30	物理			×	×	
イプラ	4	敵・単体					○	○	対象の名前、Lv、HP、MP、種族、弱点を表示
ブリザラ	12	敵・単体	33	魔法	冷		○	○	
ファイラ	12	敵・単体	30	魔法	火		○	○	
サンダラ	12	敵・単体	33	魔法	雷		○	○	
ウォータ	24	敵・全体	36	魔法	水		○	○	
エアロ	14	敵・単体	36	魔法	風		×	○	
なんてことするのよ!		敵・単体	36	物理			×	×	
出直してきな!		敵・単体	36	物理			×	×	
思い知ったかしら?		敵・単体	36	物理			×	×	

特記 ラニ開始直後、ラニの3回目の攻撃までは確実にダガーを狙う。それ以降も、基本的にダガーのみを攻撃。ただし、ダガー以外のキャラクターから1回攻撃されると、カウンターで「なんてことするのよ!」を使用&そのキャラクターに狙いを変えることがある。狙いがダガー以外なら2回攻撃するまで「なんてことするのよ!」は使わず、3回攻撃するとふたたびダガーに狙いを変更。さらに、いかなる状況においてもダガーから「たたかう」で攻撃されると、ダガーを指さして「やったわね!」としゃべることがあり、しゃべったときは狙いがダガーにもどる。なお、ラニがはじめてダガーを攻撃するときには「ペンダントを渡して楽になりなさい!」としゃべる(パワー30の「たたかう」を使用)。また、ラニの残りHPがはじめて2854以下になったときには、カウンターで「チッ! なかなかしぶといわね」としゃべりながら髪を直す動作を行なう。

No.084 グリフォン

種族	出現場所
飛行	●フォッシル・ルー ●トレノ DISC 2 ●フールドマップ(12, 15, 24) DISC 3



■基本データ

Lv	16
HP	1470
MP	602
所持ギル	602
EXP	1858
AP	2
たべる	ホワイトウィンド

■能力値

素早さ	23
力	12
魔力	12
気力	19
物理攻撃力	29
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	10
魔法回避率	4

■属性

火	
冷	
雷	
土	無効
水	
風	弱点
聖	
闇	

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	
	16／256	
	1／256	
落とす	256／256	ペリドット
	96／256	
	32／258	ハイポーション
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	サンドスコーピオ

■発生させることができるステータス異常

トニテト・ハニュ以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
攻撃		敵・単体	29	物理			×	×	
ラ	7	敵・単体	34	魔法	風		×	○	
ケアル	14	敵・単体	40	魔法	風		×	○	
ケアルラ	14	味方・全体	割合				×	----	「自分の最大HP÷3」だけHPを回復

攻撃を受け、残りHPが182以下になったときに一度だけ、カウンターで「ホワイトウィンド」を自分自身に使用する。

FINAL FANTASY IX MOVIE GALLERY

No.6



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギサマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
フルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガ
クレイラ
クレイラの
ヒナックルロックス
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.085 フェザーサークル

種族	出現場所
飛行	●オールド・ルー ●ワールドマップ㉑㉒



基本データ

Lv	13
HP	619
MP	448
所持ギル	378
EXP	629
AP	2～3
たべる	レベル4ホーリー

能力値

素早さ	21
力	11
魔力	11
気力	16
物理攻撃力	23
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	8
魔法回避率	4

属性

火	――
冷	――
雷	弱点
土	無効
水	半減
風	弱点
聖	――
闇	――

お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	迷惑チン
	18／256	ハイポーション
	1／256	エーテル
落とす	256／256	――
	96／256	――
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	――
	カード(1／8)	マンドラゴラ

発生させることができるステータス異常

レビテト・バニシュ以外の22種類

使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
メイワクテイル	――	敵・単体	20	物理	――	迷惑	×	×	攻撃命中時には、確実に迷惑状態にする
ブリザラ	12	敵・単体	25	魔法	冷	――	○	○	
グラビデ	20	敵・単体	割合	魔法	――	――	○	○	「対象の最大HP×30%」のダメージ　基本命中率100%
テイル	――	敵・単体	20	物理	――	――	×	×	

特記 最後の1体になると、迷惑状態のキャラクターに対して「グラビデ」を使う。こちらのパーティーに迷惑状態のキャラクターがいない場合は、「メイワクテイル」で迷惑状態にしたあとに「グラビデ」を使用

No.086 スケアモンスター

種族	出現場所
――	●オールド・ルー ●ワールドマップ⑱ DISC 4



基本データ

Lv	15
HP	879
MP	482
所持ギル	388
EXP	913
AP	1～2
たべる	夜

能力値

素早さ	22
力	11
魔力	11
気力	17
物理攻撃力	24
物理防御力	8
物理回避率	3
魔法防御力	10
魔法回避率	4

属性

火	――
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	ハイポーション
	16／256	――
	1／256	エーテル
落とす	256／256	――
	96／256	迷惑チン
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	――
	カード(1／8)	アイロネート

発生させることができるステータス異常

バニシュ以外の23種類

使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
サイレントスラップ	――	敵・単体	24	物理	――	沈黙	×	×	攻撃命中時には、確実に沈黙状態にする
ファイラ	12	敵・単体	26	魔法	火	――	○	○	
スリプル	10	敵・単体	――	魔法	――	睡眠	○	○	基本命中率100%

No.087 サボテンダー

種族	出現場所
――	●ワールドマップ㉑㉒㉓／⑰(DISC 4)



基本データ

Lv	30
HP	1939
MP	1018
所持ギル	1021
EXP	4208
AP	2～3
たべる	はりせんぼん

能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	24
物理攻撃力	42
物理防御力	5
物理回避率	4
魔法防御力	5
魔法回避率	5

属性

火	弱点
冷	――
雷	――
土	――
水	吸収
風	――
聖	――
闇	――

お宝

盗む	256／256	フェニックスの尾
	64／256	テント
	16／256	――
	1／256	エーテル
落とす	256／256	ハイポーション
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	テント
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	サボテンダー

発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・沈黙・レビテト・バニシュ以外の19種類

使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ヘッドアタック	――	敵・単体	42	物理	――	――	×	×	
コンフュ	8	敵・単体	――	魔法	――	混乱	○	○	基本命中率100%
ヘイスト	8	敵・単体	――	――	――	ヘイスト	○	○	
はりせんぼん	8	敵・単体	固定	――	――	――	×	○	1000のダメージ

特記 バトル開始時は地中にもぐっており、「登場」で地中から地上へ、「隠れる」で地上から地中へと移動。もぐっているときは「コンフュ」を使うが、攻撃を受けるとカウンターで「はりせんぼん」を使用する（攻撃によって残りHPがゼロになったときは、「はりせんぼん」使用後に倒れる）。地上では、「ヘッドアタック」をしたり、混乱状態のキャラクターに対して「ヘイスト」を使用。地上にいるときに攻撃を受けると、カウンターで「隠れる」を行なう。なお、1体で現れた場合は、「たたかう」以外の攻撃に対してカウンターでの行動は行なわない。サポートアビリティ「混乱回避の術」を装備しておき、地上にいるときにだけ攻撃するようにすれば、苦もなく倒せるだろう。

No.088 ゴブリンメイジ

種族	出現場所
	●ワールドマップ(Ⓓ/Ⓗ/Ⓜ(DISC 2~3)



■基本データ

Lv	15
HP	983
MP	485
所持ギル	568
EXP	913
AP	1~2
たべる	ゴブリンパンチ

■能力値

素早さ	22
力	11
魔力	11
気力	17
物理攻撃力	24
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	13
魔法回避率	4

■属性

火	----
冷	----
雷	----
土	----
水	----
風	----
聖	----
闇	----

■お宝

盗む	256/256	ポーション
	64/256	原石
	16/256	----
	1/256	----
落とす	256/256	----
	96/256	----
	32/256	やまびこ草
	1/256	----
	カード(1/8)	ニンフ

■発生させることができるステータス異常

24種類すべて

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
斧	----	敵・単体	24	物理	----	----	×	×	
サンダラ	12	敵・単体	26	魔法	雷	----	○	○	
ゴブリンパンチ	4	敵・単体	28	魔法	----	----	×	○	対象とLvが一致した場合はダメージ増加
バニシュ	8	味方・単体	----	----	----	バニシュ	×	----	

特記 「たたかう」による攻撃を受けると、1/4の確率でカウンターとして、「バニシュ」を使用する(自分がバニシュ状態でないときのみ)

No.089 サハギン

種族	出現場所
	●ク族の沼(外側の大陸)



■基本データ

Lv	18
HP	1375
MP	585
所持ギル	684
EXP	1368
AP	2
たべる	アクアブレス

■能力値

素早さ	22
力	12
魔力	12
気力	18
物理攻撃力	28
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	10
魔法回避率	4

■属性

火	----
冷	----
雷	弱点
土	----
水	吸収
風	----
聖	----
闇	----

■お宝

盗む	256/256	ハイポーション
	64/256	----
	16/256	----
	1/256	エーテル
落とす	256/256	----
	96/256	----
	32/256	フェニックスの尾
	1/256	エーテル
	カード(1/8)	サハギン

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
素手	----	敵・単体	28	物理	----	----	×	×	
ウォータ	24	敵・単体	33	魔法	水	----	○	○	
水鉄砲	0	敵・単体	39	魔法	水	----	×	×	

特記 「こうら防御」中は、物理防御力が255に上昇する。

No.090 マイコニド

種族	出現場所
飛行	●枯れた森 ●イーファの樹(霧消滅前、霧消滅後)



■基本データ

Lv	20
HP	1372
MP	584
所持ギル	726
EXP	1368
AP	1~2
たべる	マイティーガード

■能力値

素早さ	22
力	12
魔力	12
気力	18
物理攻撃力	28
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	10
魔法回避率	4

■属性

火	弱点
冷	----
雷	----
土	無効
水	----
風	弱点
聖	----
闇	----

■お宝

盗む	256/256	目薬
	64/256	テント
	16/256	----
	1/256	----
落とす	256/256	----
	96/256	やまびこ草
	32/256	----
	1/256	エーテル
	カード(1/8)	キャリオンワーム

■発生させることができるステータス異常

レビテト・バニシュ以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ニギリ	----	敵・単体	28	物理	----	----	×	×	
リザラ	12	敵・単体	30	魔法	冷	----	○	○	
胞子	0	敵・全体	----	魔法	----	暗闇	×	×	基本命中率100%

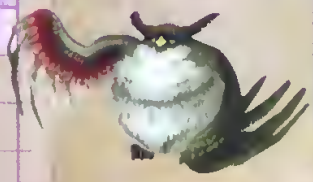
特記 最後の1体になると「胞子」を1回だけ使用する。最初から1体だった場合は、バトル開始後2回目の攻撃時に「胞子」を使用。



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇ブリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・ロア
クレイラ
クレイラの樹
ピナック
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンデヤ・パタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユウェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の洞
テラ
ブラン・バル
パンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.091 ゼムゼレット

種族	出現場所
飛行	●枯れた森



■基本データ

Lv	20
HP	1571
MP	625
所持ギル	889
EXP	2093
AP	2
たべる	ホワイトウィンド

■能力値

素早さ	23
力	12
魔力	12
気力	19
物理攻撃力	30
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	14
魔法回避率	4

■属性

火	
冷	
雷	
土	無効
水	
風	弱点
聖	
闇	

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	ハイポーション
	16／256	―
	1／256	エーテル
落とす	256／256	―
	96／256	ハイポーション
	32／256	目薬
	1／256	―
	カード(1／8)	ズー

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・レビテト・バニシュ以外の20種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
念力	―	敵・単体	30	物理	―	―	×	×	
エアロ	7	敵・単体	30	魔法	風	―	×	○	
にじ色の風	0	敵・単体	39	魔法	(※1)	―	×	×	
ホワイトウィンド	14	味方・全体	割合	―	―	―	×	―	「自分の最大HP÷3」だけHPを回復

※1……土以外すべて

特記 物理攻撃を受けると、1／3の確率でカウンターとして「念力」を使用する。

No.092 ノール

種族	出現場所
―	●コンテヤ・バタ山道



■基本データ

Lv	18
HP	1375
MP	588
所持ギル	691
EXP	1368
AP	1～2
たべる	バニシュ

■能力値

素早さ	30
力	12
魔力	12
気力	18
物理攻撃力	28
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	10
魔法回避率	4

■属性

火	
冷	
雷	
土	
水	
風	
聖	
闇	

■お宝

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	―
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	エーテル
落とす	256／256	―
	96／256	サファイア
	32／256	―
	1／256	―
	カード(1／8)	ミミック

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ノールアタック	―	敵・単体	36	物理	―	―	×	×	
ブリザラ	12	敵・単体	30	魔法	冷	―	○	○	
バニシュ	8	味方・単体	―	―	―	バニシュ	×	―	

No.093 オチュー

種族	出現場所
―	●コンデヤ・バタ山道



■基本データ

Lv	16
HP	3568
MP	622
所持ギル	845
EXP	2093
AP	2
たべる	レベル3デフレス

■能力値

素早さ	23
力	12
魔力	12
気力	19
物理攻撃力	30
物理防御力	8
物理回避率	3
魔法防御力	6
魔法回避率	4

■属性

火	弱点
冷	
雷	
土	
水	
風	
聖	
闇	

■お宝

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	―
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	エーテル
落とす	256／256	―
	96／256	―
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	オチュー

■発生させることができるステータス異常

バニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
いばらのムチ	―	敵・単体	30	物理	―	―	×	×	
ブリザラ	12	敵・単体	33	魔法	冷	―	○	○	
スロウ	6	敵・単体	―	魔法	―	スロウ	○	○	基本命中率100%

No.094 トロール

種族	出現場所
——	●コンテヤ・バタ山道 ●ワールドマップ(B4)／(B5)(A1)(A2) DISC 3)



■基本データ

Lv	20
HP	1469
MP	623
所持ギル	854
EXP	2093
AP	1~2
たべる	バニシュ

■能力値

素早さ	23
力	12
魔力	12
気力	19
物理攻撃力	30
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	10
魔法回避率	4

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	テント
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	——
	96／256	——
	32／256	——
	1／256	——
	カード(1／8)	トロール

■発生させることができるステータス異常

24種類すべて

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法遠し	備考
やり	——	敵・単体	30	物理	——	——	×	×	
ブリザラ	12	敵・単体	33	魔法	冷	——	○	○	
猛攻	——	敵・単体	30	物理	——	バーサク	×	×	攻撃命中時には、確実にバーサク状態にする
カウンター	——	敵・単体	30	物理	——	——	×	×	

特記 攻撃を受けると、1／3の確率で「カウンター」を使用する。

No.095 ヒルギガース

種族	出現場所
人型	●コンテヤ・バタ山道



■基本データ

Lv	28
HP	8106
MP	908
所持ギル	2136
EXP	0
AP	9
たべる	——

■能力値

素早さ	44
力	14
魔力	14
気力	23
物理攻撃力	40
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	5

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	フェニックスの尾
	64／256	ミスリルフォーク
	16／256	——
	1／256	妖精のファイブ
落とす	256／256	テント
	96／256	エリクサー
	32／256	エリクサー
	1／256	エリクサー
	カード(1／8)	アントリオン

■発生させることができるステータス異常

スロウ、ミニマム、沈黙、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法遠し	備考
殴り倒す	——	敵・単体	40	物理	——	——	×	×	
ケアルガ	20	味方・単体	140	——	——	——	○	——	
地震	0	敵・全体	36	魔法	土	——	×	×	
ヒノプホップ	——	敵・単体	48	物理	——	——	×	×	

特記 残りHPが4025以下まで減ると、『ケアルガ』を1回だけ使う

No.096 ブレイザビートル

種族	出現場所
昆虫	●ワールドマップ(B4)／(B5) DISC 2~3)／(A1)(A2) DISC 3)



■基本データ

Lv	19
HP	1468
MP	603
所持ギル	740
EXP	1548
AP	1~2
たべる	リミットグローヴ

■能力値

素早さ	23
力	12
魔力	12
気力	19
物理攻撃力	29
物理防御力	15
物理回避率	3
魔法防御力	9
魔法回避率	4

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	——
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	エーテル
落とす	256／256	——
	98／256	——
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	クロウラー

■発生させることができるステータス異常

バニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法遠し	備考
くる	——	敵・単体	29	物理	——	——	×	×	
ファイラ	12	敵・単体	31	魔法	火	——	○	○	
突進	——	敵・単体	37	物理	——	——	×	×	

PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・
クレイラ
クレイラの館
ピナックル
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
コンテヤ・バタ山道
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸(東部)
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガサ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
パンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.097 ゾンビ

種族	出現場所
アンデッド	●イーファの樹（霧消滅前、霧消滅後、クジャ追跡時） ●ワールドマップ❶❹⑯（DISC 4）



■基本データ

Lv	19
HP	973
MP	603
所持ギル	706
EXP	1445
AP	2〜3
たべる	死のルーレット

■能力値

素早さ	23
力	12
魔力	12
気力	19
物理攻撃力	29
物理防御力	9
物理回避率	3
魔法防御力	10
魔法回避率	4

■属性

火	弱点
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	おふだ
	64／256	テント
	16／256	――
	1／256	エーテル
落とす	256／256	――
	96／256	おふだ
	32／256	金の針
	1／256	――
	カード(1／6)	ゾンビ

■発生させることができるステータス異常

バニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
なぐる	――	敵・単体	29	物理	――	――	×	×	
死のルーレット	16	敵味方・単体	――	――	――	一撃必殺	×	×	ランダムで1体を戦闘不能状態にする
とける	――	敵・単体	固定	――	――	――	×	×	自分の残りHPと同量のダメージを与え、自分のHPはゼロになる

特記 「なぐる」→「なぐる」か「死のルーレット」のどちらか→「とける」の順に行動する。

No.098 ストローパー

種族	出現場所
石	●イーファの樹（霧消滅前、霧消滅後、クジャ追跡時）



■基本データ

Lv	21
HP	1640
MP	697
所持ギル	915
EXP	2346
AP	2
たべる	レベル5デス

■能力値

素早さ	23
力	13
魔力	13
気力	20
物理攻撃力	31
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	10
魔法回避率	4

■属性

火	弱点
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	金の針
	64／256	ベリドット
	16／256	フェニックスの尾
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	――
	96／256	ベリドット
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	マンドラゴラ

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・石化・バニシュ以外の20種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
たたく	――	敵・単体	31	物理	――	――	×	×	
サイレス	8	敵・単体	――	魔法	――	沈黙	○	○	基本命中率100%
徐々に石化	0	敵・単体	――	魔法	――	徐々に石化	×	×	基本命中率100%
なぎはらう	――	敵・全体	34	物理	――	――	×	×	

特記 通常は「たたく」「なぎはらう」を使用。「たたく」は、ストローパーから見て右側にいるキャラクターにしか使わない。物理攻撃に対するカウンターとして「徐々に石化」魔法攻撃に対するカウンターとして「サイレス」を、それぞれ1／3の確率で使用する。

No.099 ドラゴンゾンビ

種族	出現場所
ドラゴン族／アンデッド	●イーファの樹（霧消滅前、霧消滅後、クジャ追跡時） ●ワールドマップ❶〜⑭〜⑯㊸〜㊾（DISC 4）



■基本データ

Lv	24
HP	2179
MP	760
所持ギル	941
EXP	3229
AP	3
たべる	レベル5デス

■能力値

素早さ	29
力	13
魔力	13
気力	21
物理攻撃力	35
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	10
魔法回避率	5

■属性

火	弱点
冷	弱点
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	おふだ
	64／256	ハイポーション
	16／256	――
	1／256	エーテル
落とす	256／256	――
	96／256	ハイポーション
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	ガルガント

■発生させることができるステータス異常

混乱・バニシュ以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
なぐる	――	敵・単体	42	物理	――	――	×	×	
サンダラ	12	敵・単体	35	魔法	雷	――	○	○	
ゾンビブレス	0	敵・単体	31	魔法	――	ゾンビ	×	×	確実にゾンビ状態にする
レベル5デス	20	敵・全体	――	――	――	――	×	○	Lvが5の倍数の対象を戦闘不能状態にする

特記 バトル開始直後の攻撃時には、1／3の確率で「レベル5デス」を使用する。

No.100 ザ・ソウルケージ

種族	出現場所
アンデット	●イーファの樹（霧消滅前）



■基本データ

Lv	26
HP	9765
MP	862
所持ギル	3800
EXP	0
AP	9
たべる	——

■能力値

素早さ	24
力	14
魔力	14
気力	22
物理攻撃力	37
物理防御力	14
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	5

■属性

火	66点
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	258／256	オークスタッフ
	64／256	魔術師の服
	16／256	ブリガンダイン
	1／256	——
落とす	256／256	フェニックスの羽
	96／256	エリクサー
	32／256	エリクサー
	1／256	エリクサー
	カード（1／8）	アントリオン

■発生させることができるステータス異常

睡眠、スロウ、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
体当たり	——	敵・全体	30	物理	——	——	×	×	
マスタードボム	8	敵・単体	——	魔法	——	ヒート	×	○	基本命中率75%
炎葉乱舞	——	敵・全体	41	物理	火	——	×	×	
レベル5デス	20	敵・全体	——	——	——	——	×	○	Lvが5の倍数の対象を戦闘不能状態にする
木の葉乱舞	0	敵・全体	30	物理	——	——	×	×	
ケイラ	12	敵・単体	38	魔法	火	——	○	○	

特記　火属性強化の能力を持つ。バトル開始直後には、高い確率で「レベル5デス」を使用。火属性の攻撃を受けると、葉に火がつき、同時にカウンターで「炎葉乱舞」を行なう。葉に火がついているあいだは、「木の葉乱舞」のかわりに「炎葉乱舞」を使うようになるが、こちらが冷属性または水属性の攻撃を行なえば、葉についた火を消すことが可能。

No.101 焔色の髪の男（ほむら）

種族	出現場所
人型	●マダイン・サリ



■基本データ

Lv	22
HP	8986
MP	5865
所持ギル	4790
EXP	0
AP	9
たべる	——

■能力値

素早さ	50
力	13
魔力	13
気力	20
物理攻撃力	31
物理防御力	10
物理回避率	3
魔法防御力	10
魔法回避率	5

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	エーテル
	64／256	ポイズンナックル
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	テント
	86／256	——
	32／256	——
	1／256	——
	カード（1／8）	——

■発生させることができるステータス異常

睡眠、スロウ、沈黙、ヘイスト、シェル、プロテス、バニシュ、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ひっかく	——	敵・単体	31	物理	——	——	×	×	
ハンター	——	敵・単体	31	物理	——	——	×	×	

特記　バトル中に移動をくり返すのが特徴。立っている位置によって、与えるダメージ量などが変化するので、攻撃するときにはタイミングに気をつけよ→P 287

No.102 霧の魔獣（A）

種族	出現場所
アンデッド	●イーファの樹（フンヤ追跡時） ●アレクサンドリア（襲撃時）



■基本データ

Lv	19
HP	1473
MP	602
所持ギル	747
EXP	2548
AP	2〜3
たべる	——

■能力値

素早さ	23
力	12
魔力	12
気力	19
物理攻撃力	29
物理防御力	14
物理回避率	3
魔法防御力	10
魔法回避率	4

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	ハイポーション
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	——
	96／256	ペリドット
	32／256	エーテル
	1／256	ペリドット
	カード（1／8）	サンドゴーレム

■発生させることができるステータス異常

バニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ひっかく	——	敵・単体	31	物理	——	——	×	×	
ケアル	12	敵・単体	29	魔法	火	——	○	○	
睡眠	0	敵・全体	23	魔法	闇	睡眠	×	×	30%の確率で睡眠状態にする

PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸（中部）
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸（南部）
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸（北西部）
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガ・ル
クレイラの
クレイラの
ビナック
フォ・シル・ル
外側の大陸 西部
忘れた森
イーファの樹
マダイン・サリ
霧の大陸（東部）
アレクサンドリア
絵島
閉ざされた大陸
外側の大陸（東部）
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の洞
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.103 ギガンオクトパス

種族	出現場所
飛行	●ワールドマップ[9][10][11][12]／[13][14]（DISC 4）



基本データ

Lv	31
HP	3584
MP	1044
所持ギル	1840
EXP	6096
AP	3
たべる	マイティーガード

能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	43
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	5

属性

火	——
冷	——
雷	弱点
土	無効
水	半減
風	弱点
聖	——
闇	——

お宝

盗む	256／256	目薬
	64／256	フェニックスの尾
	16／256	——
	1／256	エーテル
落とす	256／256	——
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	ハイポーション
	1／256	——
	カード（1／8）	ラグタイムマウス

発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・レビテト・バニシュ以外の20種類

使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
6本足	0	敵・単体	38	魔法	——	——	×	×	HPを吸収
ブリザガ	24	敵・単体	47	魔法	冷	——	○	○	
スミ	——	敵・単体	38	物理	——	暗闇	×	×	攻撃命中時には、確実に暗闇状態にする
マイティーガード	64	味方・全体	——	——	——	ノエル・プロテス	×	——	

特記　バトル中に1回だけ「マイティーガード」を使用する。暗闇状態のキャラクターには「スミ」を使わない

No.104 アダマンタイマイ

種族	出現場所
——	●ワールドマップ[11][12][13]／[14]（DISC 4）



基本データ

Lv	31
HP	3587
MP	1043
所持ギル	4433
EXP	5096
AP	3
たべる	アースシェイク

能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	43
物理防御力	17
物理回避率	4
魔法防御力	6
魔法回避率	5

属性

火	——
冷	——
雷	弱点
土	——
水	半減
風	——
聖	——
闇	——

お宝

盗む	256／256	テント
	64／256	ハイポーション
	16／256	フェニックスの尾
	1／256	——
落とす	256／256	ポーション
	96／256	ハイポーション
	32／256	やまびこ草
	1／256	エーテル
	カード（1／6）	ガルカント

発生させることができるステータス異常

混乱・バニシュ以外の22種類

使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
しゃくりあげる	——	敵・単体	43	物理	——	——	×	×	
サンダラ	12	敵・単体	47	魔法	雷	——	○	○	
アースシェイク	20	敵・全体	34	魔法	土	——	×	○	
リミットグローヴ	10	敵・単体	固定	——	——	——	×	○	自分の残りHPが1のときのみ9999のダメージ、それ以外はミス

特記　残りHPが1になると「リミットグローヴ」だけを使用する。

No.105 ホエールゾンビ

種族	出現場所
アンデット／飛行	●ワールドマップ[9][10][13][14]／[15][16]（DISC 4）



基本データ

Lv	32
HP	3730
MP	1066
所持ギル	1528
EXP	6609
AP	3
たべる	レベル5デス

能力値

素早さ	43
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	44
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	5

属性

火	弱点
冷	——
雷	弱点
土	無効
水	半減
風	弱点
聖	弱点
闇	半減

お宝

盗む	256／256	毒消し
	84／256	わふだ
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	——
	96／256	ハイポーション
	32／256	——
	1／256	エーテル
	カード（1／8）	ケルベロス

発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・レビテト・バニシュ以外の20種類

使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ひれ	——	敵・全体	35	物理	——	——	×	×	
デス	26	敵・単体	——	魔法	——	一撃必殺	○	○	基本命中率88%
ゾンビパウダー	0	敵・単体	——	魔法	——	ゾンビ	×	×	基本命中率100%
超音波	0	敵・単体	——	魔法	——	ミニマム	×	×	基本命中率100%（対象がミニマム状態だと確実に命中）
猛毒ブレス	0	敵・単体	——	魔法	——	猛毒	×	×	基本命中率100%

No.106 グランドドラゴン

種族	出現場所
トラコン族	●ワールドマップ(1)(2)(3)



■基本データ

Lv	60
HP	13206
MP	2550
所持ギル	2604
EXP	35208
AP	3
たべる	レベル3デフレス

■能力値

素早さ	50
力	22
魔力	22
気力	39
物理攻撃力	87
物理防御力	10
物理回避率	6
魔法防御力	10
魔法回避率	8

■属性

火	—
冷	弱点
雷	半減
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	テント
	64／256	エーテル
	16／256	—
	1／256	ライジングサン
落とす	256／256	—
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	エーテル
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	グランドドラゴン

■発生させることができるステータス異常

混乱・沈黙・暗闇・バニシュ以外の20種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ポイズンクロー	—	敵・単体	95	物理	—	毒	×	×	確実に毒状態にする
サンダガ	24	敵・単体	104	魔法	雷	—	○	○	
猛毒ブレス	0	敵・単体	—	魔法	—	猛毒	×	×	基本命中率100%
サンダガ	24	敵・全体	87	魔法	雷	—	○	○	

No.107 いただきキャット

種族	出現場所
—	●ワールドマップ(4)



■基本データ

Lv	36
HP	4683
MP	1240
所持ギル	5000
EXP	4
AP	3
たべる	リレイズ

■能力値

素早さ	26
力	16
魔力	16
気力	27
物理攻撃力	49
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	6

■属性

火	吸収
冷	吸収
雷	吸収
土	吸収
水	吸収
風	吸収
聖	吸収
闇	吸収

■お宝

盗む	256／256	やまびこ草
	84／256	テント
	16／256	—
	1／256	エーテル
落とす	256／256	—
	96／256	—
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	いただきキャット

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・レビテト・バニシュ以外の20種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ひっかく	—	敵・単体	49	物理	—	—	×	×	
あったまきたニャー!!!	18	敵・単体	特殊	魔法	—	—	×	○	「1から(自分のLv×自分の魔力÷1)までの乱数×70」のダメージ
かなきり声	0	敵・単体	—	魔法	—	沈黙	×	×	基本命中率100%
エアロラ	14	敵・単体	49	魔法	風	—	×	○	

特記 精霊モンスターのようにダイヤモンドをねだってくるが、要求どおりにダイヤモンドを与えると、そのまま逃げてしまう。ダイヤモンドを5回ねだってくるまで、および何らかの行動の対象にするまでは、いただきキャットは攻撃してこない。ただし、その間にダメージを与えると、カウンターで「あったまきたニャー!!!」(「コメット」と同内容の攻撃)を使ってきたのち、攻撃してくるようになる。

No.108 アネモネ

種族	出現場所
—	●ク族の沼(ラナール島、忘れ去られた大陸)



■基本データ

Lv	31
HP	3586
MP	1045
所持ギル	1137
EXP	5080
AP	2~3
たべる	くさい息

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	43
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	5

■属性

火	—
冷	—
雷	弱点
土	—
水	半減
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	テント
	16／258	—
	1／256	—
落とす	256／256	—
	96／256	ハイポーション
	32／256	目薬
	1／256	エーテル
	カード(1／6)	ドラゴンフライ

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・バニシュ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
粘液	0	敵・単体	38	魔法	—	バーサク	×	×	確実にバーサク状態にする
ウォータ	24	敵・単体	51	魔法	水	—	○	○	
ブリザラ	12	敵・単体	47	魔法	冷	—	○	○	

PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・ルー
クレイラの村
クレイラの館
ピナックル・ロックス
フォ・シル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
ニン[illegible]
イー[illegible]館
マダイ・サ[illegible]
霧の大陸(東部)
フレクサンドリア[illegible]
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.109 ランドウォーム

種族	出現場所
昆虫	●ワールドマップ(B)



■基本データ

Lv	29
HP	5296
MP	997
所持ギル	1316
EXP	5151
AP	3
たべる	マトラマシュック

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	24
物理攻撃力	41
物理防御力	7
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	5

■属性

火	―
冷	―
雷	―
土	―
水	吸収
風	―
聖	―
闇	―

■お宝

盗む	256/256	原石
	64/256	ハイポーション
	16/256	―
	1/256	フェニックスの羽
落とす	256/256	原石
	96/256	ハイポーション
	32/256	フェニックスの尾
	1/256	エーテル
	カード(1/8)	ワイアード

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・バニシュ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
砂嵐	――	敵・全体	32	物理	―	―	×	×	
ミルストーム	――	敵・単体	特殊	――	――	混乱	×	×	残りHPを1ケタにして、確実に混乱状態にする
グラビデ	20	敵・単体	割合	魔法	――	――	○	○	対象の最大HP×30%のダメージ。基本命中率100%

No.110 アントリオン (2回目以降)

種族	出現場所
―	●ワールドマップ(B)(DISC 3)



■基本データ

Lv	35
HP	4522
MP	1216
所持ギル	54
EXP	332
AP	1
たべる	マイティーガード

■能力値

素早さ	26
力	16
魔力	16
気力	27
物理攻撃力	48
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	6

■属性

火	―
冷	弱点
雷	―
土	―
水	吸収
風	―
聖	―
闇	―

■お宝

盗む	256/256	迷惑チン
	64/256	ハイポーション
	16/256	―
	1/256	エーテル
落とす	256/256	―
	96/256	サファイア
	32/256	フェニックスの尾
	1/256	―
	カード(1/8)	サハギン

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・レビテト・ハニシュ以外の20種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
サンドストーム	――	敵・全体	特殊	――	―	暗闇	×	×	残りHPを1ケタにして、確実に暗闇状態にする
ファイラ	12	敵・単体	48	魔法	火	――	○	○	
反撃の角	――	敵・単体	48	物理	――	――	×	×	
メイワク粘液	――	敵・単体	43	物理	――	迷惑	×	×	攻撃命中時には、確実に迷惑状態にする

特記 行動パターンは、基本的に1回目と同じで、物理攻撃に対してカウンターで「反撃の角」を使用することがある。

No.111 オーガ (A)

種族	出現場所
―	●テザートエンフレス(釈放時、帰還時、エーコ誘拐後)



■基本データ

Lv	29
HP	3300
MP	996
所持ギル	1281
EXP	5151
AP	2~3
たべる	マトラマジック

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	24
物理攻撃力	41
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	5

■属性

火	―
冷	―
雷	―
土	―
水	―
風	―
聖	―
闇	―

■お宝

盗む	256/256	迷惑チン
	64/256	―
	16/258	フェニックスの羽
	1/256	エーテル
落とす	256/256	―
	96/256	ハイポーション
	32/256	フェニックスの尾
	1/256	―
	カード(1/8)	オーガ

■発生させることができるステータス異常

24種類すべて

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ナイフ	――	敵・単体	41	物理	――	――	×	×	
火炎放射	0	敵・全体	割合	魔法	火	――	×	×	対象の最大HP×20%のダメージ。基本命中率100%
メイワクナイフ	――	敵・単体	36	物理	――	迷惑	×	×	攻撃命中時には、確実に迷惑状態にする

特記 高確率で火属性強化の能力を持つ バトル開始後、最初の4回までの攻撃で「メイワクナイフ」を1度だけ使用。いずれかのキャラクターが迷惑状態になったら、以降は「ナイフ」を使いつづける。迷惑状態のキャラクターがいなくなると「火炎放射」を使い、そのあとはおもに「ナイフ」で攻撃を行なう。

No.112 グリムロック

種族	出現場所
	●デザートエンプレス（釈放時、脱獄時、帰還時、エーコ誘拐後）



■基本データ

Lv	30
HP	3292
MP	1018
所持ギル	1363
EXP	6610
AP	2
たべる	夜

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	24
物理攻撃力	41
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	8
魔法回避率	5

■属性

火	弱点
冷	弱点
雷	弱点
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝（最初が物理モードの場合）

盗める	256／256	原石
	64／256	テント
	16／256	エーテル
	1／256	——
落とす	256／256	——
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	エーテル
	1／256	——
	カード（1／8）	グリムロック

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・バエシュ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
る おとし	——	敵・単体	41	物理	——	——	×	×	
トップ	8	敵・単体	——	魔法	——	ストップ	○	○	基本命中率100%
スロウ	6	敵・単体	——	魔法	——	スロウ	○	○	基本命中率100%
リプル	10	敵・単体	——	魔法	——	睡眠	○	○	基本命中率100%
カウンター	——	敵・単体	41	物理	——	——	×	×	
サイレス	8	敵・単体	——	魔法	——	沈黙	○	○	基本命中率100%

特記 バトル中、「青は魔法」「赤は物理」によってモードを変化させる。一番上に赤い顔があるときは「物理モード」、青い顔があるときは「魔法モード」。物理モードのときは「だるまおとし」を使用し、物理攻撃。対するカウンターとして1／3の確率で「カウンター」を使う。一方、魔法モードのときは「ストップ」「スロウ」「スリプル」を使用し、魔法攻撃に対するカウンターとして1／3の確率で「サイレス」を使う。また、物理モード時は物理防御力が4倍、魔法防御力が1／4になり、魔法モード時はその逆。つまり「赤が上のときは物理攻撃を使い、魔法攻撃に弱い」「青が上のときは魔法攻撃を使い、物理攻撃に弱い」ということになる。なお、最初にどちらのモードだったかによって、お宝の内容が変化する。最初が物理モードの場合は上記、魔法モードの場合は右記を参照。

■お宝（最初が魔法モードの場合）

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	——
	16／256	——
	1／256	エーテル
落とす	256／256	トパーズ
	96／256	やまびこ草
	32／256	——
	1／256	——
	カード（1／8）	トロール

No.113 ジャバウォック

種族	出現場所
	●ワールドマップ⑯／⑰ DISC 3



■基本データ

Lv	30
HP	3442
MP	1019
所持ギル	1156
EXP	4675
AP	2
たべる	リミットグローヴ

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	24
物理攻撃力	42
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	5

■属性

火	——
冷	——
雷	弱点
土	——
水	半減
風	——
聖	半減
闇	弱点

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	ハイポーション
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	ポーション
	96／256	ハイポーション
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	やまびこ草
	カード（1／8）	ヘンゾホックバイ

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
覚くなる	0	敵・単体	——	魔法	——	（備考参照）	×	×	レビテト状態を解除
ラ	14	敵・単体	54	魔法	風	——	×	○	
軽くなる	0	敵・単体	——	魔法	——	レビテト	×	×	基本命中率100%
地震	0	敵・全体	33	魔法	土	——	×	×	
みん 軽くなる	0	敵・全体	——	魔法	——	レビテト	×	×	基本命中率100%
トグローヴ	10	敵・単体	固定	——	——	——	×	○	自分の残りHPが1のときのみ9999のダメージ、それ以外はミス

特記 2体1組で出現し、それぞれ「重い系」「軽い系」にわかれているが外見では判別できない。重い系は「重くなる」「地震」、軽い系は「軽くなる」「みんな軽くなる」「エアロラ」を使用（残りHPが1だと「リミットグローヴ」を使うのは共通）。「重くなる」「軽くなる」はカウンターとして使うこともある。

FINAL FANTASY IX MOVIE GALLERY

No.7



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの盗み
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇フリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸（中部）
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーコシップ
リンドブルム
霧の大陸（南部）
ク族の沼
キザマルークの洞窟
霧の大陸（北西部）
フルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン
クレイ
クレイ
ピナック
「オ ンル・ルー
外側 大陸
れた
大陸
外側の大陸（東部）
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.114 アームストロング

種族	出現場所
—	●ワールドマップ(P)／(P)(DISC 3)



■基本データ

Lv	33
HP	4204
MP	1165
所持ギル	1456
EXP	7150
AP	2
たべる	マトラマジック

■能力値

素早さ	26
力	16
魔力	16
気力	26
物理攻撃力	46
物理防御力	17
物理回避率	4
魔法防御力	8
魔法回避率	6

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	ハイポーション
	16／258	エーテル
	1／256	—
落とす	256／256	—
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	金の針
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	アームストロング

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・ハニシュ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
大砲	0	敵・単体	割合	魔法	—	—	×	×	「対象の残りHP×50%」のダメージ、基本命中率100%
サンダラ	12	敵・単体	46	魔法	雷	—	○	○	
バーサク	6	敵・全体	—	魔法	—	バーサク	○	○	基本命中率100%
マトラマジック	8	敵・単体	固定	魔法	—	—	×	○	残りHPを1にする。基本命中率100%

特記 残りHPが1052以上の場合、何かしらの行動を受けたときに1／2の確率でカウンターとして「大砲」を使う。残りHPが1050以下になると、つぎの攻撃時には1／3の確率で「バーサク」を使用する(1回のみ)。

No.115 カトブレパス

種族	出現場所
獣	●トレノ(DISC 3) ●ワールドマップ(P)(P)(DISC 3)



■基本データ

Lv	32
HP	3727
MP	1069
所持ギル	1421
EXP	6609
AP	2
たべる	リミットグローヴ

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	44
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	5

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	金の針
	64／256	ハイポーション
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	エーテル
落とす	256／256	—
	96／256	金の針
	32／256	ハイポーション
	1／256	ハイポーション
	カード(1／8)	ケルベロス

■発生させることができるステータス異常

ハニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
しゃくりあげる	—	敵・単体	44	物理	—	—	×	×	
サンダラ	12	敵・単体	48	魔法	雷	—	○	○	
地震	0	敵・全体	35	魔法	土	—	×	×	
悪魔の囁	0	敵・単体	—	魔法	—	石化	×	×	基本命中率100%
リミットグローヴ	10	敵・単体	固定	—	—	—	×	○	自分の残りHPが1のときのみ9999のダメージ、それ以外はミス

特記 1～3回攻撃を受けると、うなり声をあげたあとに「地震」を使用することがある。「リミットグローヴ」は、残りHPが1のときにしか使わない。

No.116 オーガ (B)

種族	出現場所
—	●ウイユヴェール ●ワールドマップ(P)



■基本データ

Lv	32
HP	3727
MP	1067
所持ギル	1204
EXP	5507
AP	2～3
たべる	マトラマジック

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	44
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	5

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	迷惑チン
	64／256	—
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	エーテル
落とす	256／256	—
	96／256	ハイポーション
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	ハイポーション
	カード(1／8)	オーガ

■発生させることができるステータス異常

24種類すべて

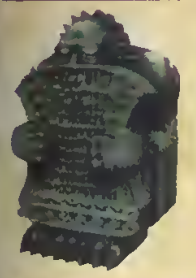
■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ナイフ	—	敵・単体	44	物理	—	—	×	×	
火炎放射	0	敵・全体	割合	魔法	火	—	×	×	「対象の最大HP×20%」のダメージ、基本命中率100%
メイワクナイフ	—	敵・単体	39	物理	—	迷惑	×	×	攻撃命中時には、確実に迷惑状態にする

特記 行動パターンはオーガ(A)と同じ(→P.198)。

No.117 エピタフ

種族	出現場所
石	●ウイユヴェール



■基本データ

Lv	32
HP	3732
MP	300
所持ギル	0
EXP	0
AP	2
たべる	天使のおやつ

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	44
物理防御力	17
物理回避率	4
魔法防御力	8
魔法回避率	5

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	フェニックスの尾
	64／256	金の針
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	ハイポーション
	96／256	オパール
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	フェニックスの尾
	カード(1／8)	ブレイザビートル

■発生させることができるステータス異常

睡眠、スロウ、沈黙、暗闇、セーフティ、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法遠し	備考
石化	0	敵・単体	——	魔法	——	石化	×	×	基本命中率100%

特記 何かしらの行動(攻撃やアイテムの使用など)を受けると、カウンターとしてドッペルゲンガーを呼び出す。1回のバトルで最大3体まで呼び出すが(1体ずつ順に呼び出す)、どのキャラクターのドッペルゲンガーが出現するかは、バトルが行なわれるマップごとに決まっている。ドッペルゲンガーがいるあいだは、エピタフは何も行なわない。

No.118 ジタン (ドッペルゲンガー)

種族	出現場所
人型	●ウイユヴェール



■基本データ

Lv	32
HP	1867
MP	1066
所持ギル	2218
EXP	9913
AP	0
たべる	——

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	44
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	5

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	金の針
	64／256	アメジスト
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	フェニックスの尾
	96／256	アメジスト
	32／256	アメジスト
	1／256	フェニックスの尾
	カード(1／8)	——

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法遠し	備考
たたかう	——	敵・単体	44	物理	——	——	×	×	
本人への攻撃	——	敵・単体	固定	——	——	——	×	×	本人に対して9999のダメージ

特記 エピタフが呼び出すドッペルゲンガーのひとりで、ウイユヴェールのMAP 12-9 星々の間でのバトルにのみ出現。最初の行動時に、本物のジタンに対して「本人への攻撃」を使用(ジタンが石化または戦闘不能状態だったりパーティーにいない場合は、攻撃相手をランダムで決めて「たたかう」を使う)。その後は、ジタンには「本人への攻撃」、ほかのキャラクターには「たたかう」を行なう。

No.119 ビビ (ドッペルゲンガー)

種族	出現場所
人型	●ウイユヴェール



■基本データ

Lv	32
HP	1867
MP	1066
所持ギル	2218
EXP	9913
AP	0
たべる	——

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	44
物理防御力	7
物理回避率	4
魔法防御力	18
魔法回避率	5

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	ペリドット
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	——
落とす	256／256	ハイポーション
	96／256	ペリドット
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	フェニックスの尾
	カード(1／8)	——

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法遠し	備考
たたかう	——	敵・単体	44	物理	——	——	×	×	
本人への攻撃	——	敵・単体	固定	——	——	——	×	×	本人に対して9999のダメージ

特記 エピタフが呼び出すドッペルゲンガーのひとりで、ウイユヴェールのMAP 12-6 大ホール、MAP 12-7 歴史の間でのバトルにのみ出現。「本人への攻撃」の対象がビビになる以外は、ジタン(ドッペルゲンガー)と行動パターンが同じ。



PART

モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇ブリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガ
クレイ
クレイラ
ピナックル
フォ・シル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた森
イーファ
マダイ
霧の大陸 東部)
アレクサンドリア
港島
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
アザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガサ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の洞
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.120 ダガー（ドッペルゲンガー）

種族	出現場所
人型	●ウイユヴェール（ヒルダガルデ3号入手後）



■基本データ

Lv	32
HP	1867
MP	1066
所持ギル	2218
EXP	9913
AP	0
たべる	——

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	44
物理防御力	7
物理回避率	4
魔法防御力	18
魔法回避率	5

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	金の針
	64／256	ラピスラズリ
	16／256	——
	1／256	エーテル
落とす	256／256	——
	96／256	ラピスラズリ
	32／256	ハイポーション
	1／256	フェニックスの尾
	カード（1／8）	——

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク以外の22種類

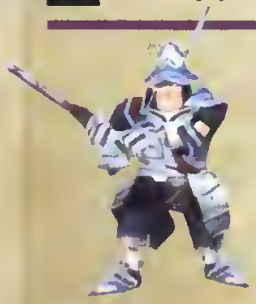
■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
たたかう	——	敵・単体	44	物理	——	——	×	×	
本人への攻撃	——	敵・単体	固定	——	——	——	×	×	本人に対して9999のダメージ

特記 エビタフが呼び出すドッペルゲンガーのひとりで、ヒルダガルデ3号入手後に、ウイユヴェールのMAP 12-6 大ホール、MAP 12-7 歴史の間でのバトルにのみ出現。「本人への攻撃」の対象がダガーになる以外は、ジタン（ドッペルゲンガー）と行動パターンが同じ。

No.121 スタイナー（ドッペルゲンガー）

種族	出現場所
人型	●ウイユヴェール



■基本データ

Lv	32
HP	1867
MP	1066
所持ギル	2218
EXP	9913
AP	0
たべる	——

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	44
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	5

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	金の針
	64／256	ラピスラズリ
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	——
	96／256	ラピスラズリ
	32／256	ハイポーション
	1／256	フェニックスの尾
	カード（1／8）	——

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
たたかう	——	敵・単体	44	物理	——	——	×	×	
本人への攻撃	——	敵・単体	固定	——	——	——	×	×	本人に対して9999のダメージ

特記 エビタフが呼び出すドッペルゲンガーのひとりで、ウイユヴェールのMAP 12-3 ホール、MAP 12-4 星の間、MAP 12-5 船の間でのバトルにのみ出現。「本人への攻撃」の対象がスタイナーになる以外は、ジタン（ドッペルゲンガー）と行動パターンが同じ。

No.122 フライヤ（ドッペルゲンガー）

種族	出現場所
人型	●ウイユヴェール



■基本データ

Lv	32
HP	1867
MP	1066
所持ギル	2218
EXP	9913
AP	0
たべる	——

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	44
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	5

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	金の針
	64／256	オパール
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	——
落とす	256／256	ハイポーション
	96／256	オパール
	32／256	ハイポーション
	1／256	フェニックスの尾
	カード（1／8）	——

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
たたかう	——	敵・単体	44	物理	——	——	×	×	
本人への攻撃	——	敵・単体	固定	——	——	——	×	×	本人に対して9999のダメージ

特記 エビタフが呼び出すドッペルゲンガーのひとりで、ウイユヴェールのMAP 12-3 ホール、MAP 12-4 星の間、MAP 12-5 船の間でのバトルにのみ出現。「本人への攻撃」の対象がフライヤになる以外は、ジタン（ドッペルゲンガー）と行動パターンが同じ。

No.123 クイナ（ドッペルゲンガー）

種族	出現場所
人型	●ウイユヴェール



■基本データ

Lv	32
HP	1867
MP	1066
所持ギル	2218
EXP	9913
AP	0
たべる	——

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	44
物理防御力	7
物理回避率	4
魔法防御力	18
魔法回避率	5

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	金の針
	64／256	ベリドット
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	フェニックスの尾
	96／256	ベリドット
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	フェニックスの尾
	カード(1／8)	——

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
たたかう	——	敵・単体	44	物理	——	——	×	×	
本人への攻撃	——	敵・単体	固定	——	——	——	×	×	本人に対して9999のダメージ

解説 エビタフが呼び出すドッペルゲンガーのひとりで、ウイユヴェールのMAP 12-9 星々の間でのバトルにのみ出現。「本人への攻撃」の対象がクイナになる以外は、ジタン（ドッペルゲンガー）と行動パターンが同じ。

No.124 エーコ（ドッペルゲンガー）

種族	出現場所
人型	●ウイユヴェール



■基本データ

Lv	32
HP	1867
MP	1066
所持ギル	2218
EXP	9913
AP	0
たべる	——

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	44
物理防御力	7
物理回避率	4
魔法防御力	18
魔法回避率	5

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	金の針
	64／256	サファイア
	16／256	——
	1／256	エーテル
落とす	256／256	——
	96／256	サファイア
	32／256	ハイポーション
	1／256	フェニックスの尾
	カード(1／8)	——

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
たたかう	——	敵・単体	44	物理	——	——	×	×	
本人への攻撃	——	敵・単体	固定	——	——	——	×	×	本人に対して9999のダメージ

解説 エビタフが呼び出すドッペルゲンガーのひとりで、ウイユヴェールのMAP 12-3 ホール、MAP 12-4 星の間、MAP 12-5 船の間でのバトルにのみ出現。「本人への攻撃」の対象がエーコになる以外は、ジタン（ドッペルゲンガー）と行動パターンが同じ。

No.125 サラマンダー（ドッペルゲンガー）

種族	出現場所
人型	●ウイユヴェール



■基本データ

Lv	32
HP	1867
MP	1066
所持ギル	2218
EXP	9913
AP	0
たべる	——

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	44
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	5

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	金の針
	64／256	トパーズ
	16／256	——
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	——
	96／256	トパーズ
	32／256	ハイポーション
	1／256	フェニックスの尾
	カード(1／8)	——

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
たたかう	——	敵・単体	44	物理	——	——	×	×	
本人への攻撃	——	敵・単体	固定	——	——	——	×	×	本人に対して9999のダメージ

解説 エビタフが呼び出すドッペルゲンガーのひとりで、ウイユヴェールのMAP 12-6 大ホール、MAP 12-7 歴史の間でのバトルにのみ出現。「本人への攻撃」の対象がサラマンダーになる以外は、ジタン（ドッペルゲンガー）と行動パターンが同じ。



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
鹿の森
霧の大陸（中部）
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸（南部）
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸（北西部）
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・ルー
クレイラの幹
クレイラの樹
ヒナックル
フォッシル・ルー
外側の大陸（西部
れた森
イーファの
ダ ノ サ
陸 東部）
レクサンドリア
跡
闇ざ 陸
外側の大陸（東部）
デザートエン レス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.126 ガルーダ

種族	出現場所
飛行	●ウイユヴェール ●エスト・ガサ、エーコ誘拐後 ●ワールドマップ①



基本データ

Lv	35
HP	3521
MP	1216
所持ギル	1279
EXP	6933
AP	2～3
たべる	ホワイトウィンド

能力値

素早さ	26
力	16
魔力	16
気力	27
物理攻撃力	48
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	6

属性

火	――
冷	――
雷	――
土	無効
水	――
風	弱点
聖	半減
闇	弱点

お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	ハイポーション
	16／256	エーテル
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	――
	96／256	原石
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	いただきキャット

発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・沈黙・レビテト・バニシュ以外の19種類

使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
真空波	――	敵・全体	38	物理	風	――	×	×	
ファイガ	24	敵・単体	52	魔法	火	――	○	○	
ストップ	8	敵・単体	――	魔法	――	ストップ	○	○	基本命中率100%
ミルストーム	――	敵・単体	特殊	――	――	混乱	×	×	残りHPを1ケタにする

特記 ワールドマップとエスト・ガサに出現した場合は「ミルストーム」を使用せず、ウイユヴェールに出現した場合は「ファイガ」「ストップ」を使わない。

No.127 アーク

種族	出現場所
飛行	●ウイユヴェール



基本データ

Lv	38
HP	20002
MP	1374
所持ギル	5964
EXP	0
AP	11
たべる	――

能力値

素早さ	27
力	17
魔力	17
気力	28
物理攻撃力	51
物理防御力	19
物理回避率	5
魔法防御力	10
魔法回避率	6

属性

火	――
冷	――
雷	――
土	無効
水	――
風	弱点
聖	――
闇	――

お宝

盗む	256／256	エリクサー
	64／256	力たすき
	16／256	ホーリーランス
	1／256	――
落とす	256／256	ふゆう石のかけら
	96／256	エーテル
	32／256	エーテル
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	アトモス

発生させることができるステータス異常

睡眠、スロウ、沈黙、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
プロペラウィンド	0	敵・全体	――	魔法	――	混乱	×	×	基本命中率80%
たつまき	――	敵・全体	40	物理	風	レビテト	×	×	確実にレビテト状態にする
フォトン	――	敵・単体	特殊	――	――	――	×	×	残りHPを1にする。基本命中率100%
ブーメラン	――	敵・全体	40	物理	――	――	×	×	

No.128 クアール

種族	出現場所
獣／魔族	●テザートエンブレス(脱獄時、エーコ誘拐後)



基本データ

Lv	30
HP	3292
MP	1018
所持ギル	1118
EXP	5675
AP	2～3
たべる	レベル4ホーリー

能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	24
物理攻撃力	41
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	8
魔法回避率	5

属性

火	――
冷	――
雷	吸収
土	――
水	弱点
風	――
聖	――
闇	――

お宝

盗む	256／256	――
	64／256	毒消し
	16／256	――
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	――
	96／256	アメジスト
	32／256	――
	1／256	――
	カード(1／8)	ラルヴァイマーゴ

発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・バニシュ以外の21種類

使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
バイオ	25	敵・単体	36	魔法	――	毒	○	○	攻撃命中時に、50%の確率で毒状態にする
ポイズン	8	敵・単体	――	魔法	――	毒	○	○	基本命中率100%
アスピル	2	敵・単体	32	魔法	――	――	×	○	MPを吸収
ブラスター	0	敵・単体	36	魔法	――	ストップ	×	×	攻撃命中時に、50%の確率でストップ状態にする

特記 モンスターがクアール1体のみのときは、「帰電」を行ない、それ以降は「ブラスター」のみ使用するようになる。

No.129 スクイドラーケン

種族	出現場所
魔族／飛行	●デザートエンプレス（脱獄時、エーコ誘拐後）



■基本データ

Lv	30
HP	3292
MP	1018
所持ギル	1118
EXP	5675
AP	2～3
たべる	バニシュ

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	24
物理攻撃力	41
物理防御力	7
物理回避率	4
魔法防御力	7
魔法回避率	5

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	無効
水	——
風	弱点
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	
	64／256	毒消し
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	——
	96／256	サファイア
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	エーテル
	カード（1／8）	ストローバー

■発生させることができるステータス異常

レビテト以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法遮し	備考
なぐる	——	敵・単体	41	物理	——	——	×	×	
マインドブラスト	0	敵・単体	36	魔法	——	混乱	×	×	攻撃命中時に、85%の確率で混乱状態にする
マスタードボム	8	敵・単体	——	魔法	——	ヒート	×	○	基本命中率75%
ブレイズ	8	敵・単体	——	魔法	——	フリーズ	×	○	基本命中率75%
バイオ	25	敵・単体	36	魔法	——	毒	○	○	攻撃命中時に、50%の確率で毒状態にする
バニシュ	8	味方・単体	——	——	——	バニシュ	×	——	
リフレク	6	味方・単体	——	——	——	リフレク	○	——	

特記 こちらのパーティーメンバーのなかに、混乱、毒、ヒート、フリーズのいずれの状態にもなっていないキャラクターがいる場合は、そのキャラクターに向け「マインドブラスト」「バイオ」「マスタードボム」「ブレイズ」のどれかを使用。該当するキャラクターがいない場合は「なぐる」で攻撃してくる。また、最後の1体が攻撃を受けて残りHPが1645以下（最初から1体しか出現していなかったときは1096以下）になると、物理攻撃へのカウンターとして「バニシュ」、魔法攻撃へのカウンターとして「リフレク」を、自分自身へ使うようになる。

No.130 ヴァリア・ピラ

種族	出現場所
飛行	●デザートエンプレス（脱獄時）



■基本データ

Lv	36
HP	12120
MP	9999
所持ギル	4089
EXP	0
AP	11
たべる	——

■能力値

素早さ	26
力	16
魔力	16
気力	27
物理攻撃力	47
物理防御力	20
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	6

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	無効
水	——
風	弱点
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	
	64／256	——
	16／256	——
	1／256	——
落とす	256／256	エリクサー
	96／256	エーテル
	32／256	エーテル
	1／256	エーテル
	カード（1／8）	シヴァ

■発生させることができるステータス異常

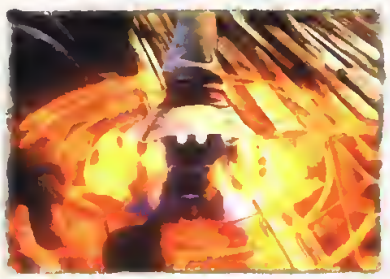
睡眠、スロウ、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法遮し	備考
レイズ	8	敵・単体	——	魔法	——	フリーズ	×	○	基本命中率75%
タードボム	8	敵・単体	——	魔法	——	ヒート	×	○	基本命中率75%
イガ	24	敵・単体	47	魔法	火	——	○	○	
ザガ	24	敵・単体	47	魔法	冷	——	○	○	
ンダガ	24	敵・単体	47	魔法	雷	——	○	○	
ア	46	敵・単体	47	魔法	——	——	○	○	
ーリー	36	敵・単体	47	魔法	聖	——	○	○	
フレク	6	味方・単体	——	——	——	リフレク	○	——	

特記 バトル開始時に、デザートエンプレス内の6カ所にある妖紅珠から力を抽出して、自身の強化をはかる（強化された能力値は2倍に上昇）。ただし、妖紅珠の供物が取りのぞかれていた場合は、強化に失敗する（→P.304）。「マスタードボム」「ブレイズ」は5個以上の妖紅珠から、「ホーリー」「フレア」はすべて（6個）の妖紅珠から、それぞれ力を得たときにかぎり使用。なお、残りHPをゼロにするだけでなく、残りMPを「リフレク」の消費MP以下（6以下）にすることでも倒せる。

FINAL FANTASY IX
MOVIE GALLERY
No.8



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの盗
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸（中部）
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーコシップ
リンドブルム
霧の大陸（南部）
ク族の沼
キサマルークの洞窟
霧の大陸（北西部）
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガ
イ
クレイ
ピナック
ワオ・シル・レー
外側：大
大陸
霧の大陸（東
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
パンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.131 ヴェパル（緑）

種族	出現場所
飛行	●ワールドマップ㉞㊶／㊸(DISC 3)



■基本データ

Lv	34
HP	4363
MP	1188
所持ギル	1270
EXP	6434
AP	2～3
たべる	アクアブレス

■能力値

素早さ	26
力	16
魔力	16
気力	26
物理攻撃力	47
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	6

■属性

火	弱点
冷	無効
雷	——
土	無効
水	——
風	弱点
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	——
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	エーテル
落とす	256／256	——
	96／256	ハイポーション
	32／256	やまびこ草
	1／256	——
	カード(1／8)	ヴェパル

■発生させることができるステータス異常

レビテト・バニシュ以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
たいあたり	——	敵・単体	47	物理	——	——	×	×	
ブリザガ	24	敵・単体	47	魔法	冷	——	○	○	
ブレイズ	8	敵・単体	——	魔法	——	フリーズ	×	○	基本命中率75%

特記 体色が緑のヴェパル。冷属性の攻撃を使用する。

No.132 ヴェパル（赤）

種族	出現場所
飛行	●グルグ火山



■基本データ

Lv	35
HP	4022
MP	1214
所持ギル	1326
EXP	6933
AP	2～3
たべる	マスタードボム

■能力値

素早さ	28
力	16
魔力	16
気力	27
物理攻撃力	48
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	6

■属性

火	無効
冷	弱点
雷	——
土	無効
水	——
風	弱点
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	——
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	エーテル
落とす	256／256	——
	96／256	トパーズ
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	——
	カード(1／8)	ヴェパル

■発生させることができるステータス異常

レビテト・バニシュ以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
たいあたり	——	敵・単体	48	物理	——	——	×	×	
溶岩鉄砲	——	敵・単体	62	物理	火	——	×	×	
マスタードボム	8	敵・単体	——	魔法	——	ヒート	×	○	基本命中率75%

特記 体色が赤のヴェパル。火属性の攻撃を使用する。「灼熱」を使ったあとは、ヴェパルに対するすべての属性攻撃が無効化されてしまうので、無属性の攻撃を行なえるようにしておくこと。

No.133 グレネード

種族	出現場所
飛行	●グルグ火山



■基本データ

Lv	36
HP	4685
MP	1240
所持ギル	1336
EXP	7459
AP	2～3
たべる	マスタードボム

■能力値

素早さ	26
力	16
魔力	16
気力	27
物理攻撃力	49
物理防御力	19
物理回避率	4
魔法防御力	7
魔法回避率	6

■属性

火	半減
冷	弱点
雷	——
土	無効
水	——
風	弱点
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	テント
	16／256	——
	1／256	エーテル
落とす	256／256	——
	96／256	ペリドット
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	ゼムセレット

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・レビテト・バニシュ以外の20種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
大砲	0	敵・単体	割合	魔法	——	——	×	×	「対象の最大HP×50%」のダメージ。基本命中率100%
ファイガ	24	敵・単体	53	魔法	火	——	○	○	
火炎放射	0	敵・全体	割合	魔法	火	——	×	×	「対象の最大HP×20%」のダメージ。基本命中率100%

No.134 ワームヒュドラ

種族	出現場所
ドラゴン族	●クルグ火山 ●ワールドマップ⑲東 ①～④⑦⑧⑭⑮～⑱（DISC 4）



■基本データ

Lv	37
HP	4848
MP	1268
所持ギル	1345
EXP	8010
AP	3
たべる	くさい息

■能力値

素早さ	46
力	16
魔力	16
気力	28
物理攻撃力	50
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	6

■属性

火	半減
冷	弱点
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	毒消し
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	――
	32／256	――
	1／256	――
	カード（1／8）	フェザーサークル

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・パニシュ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
サンダーボルト	0	敵・単体	割合	魔法	雷		×	×	「対象の最大HP×40%」のダメージ　基本命中率60%
火炎放射	0	敵・全体	割合	魔法	火	――	×	×	「対象の最大HP×30%」のダメージ　基本命中率100%
エアロブレス	0	敵・単体	割合	魔法	風	――	×	×	「対象の最大HP×35%」のダメージ　基本命中率100%
猛毒ブレス	0	敵・単体	――	魔法	――	猛毒	×	×	基本命中率100%
コールドブレス	0	敵・単体	――	魔法	――	フリーズ	×	×	基本命中率100%

特記　5本の首が1種類ずつ攻撃を受け持っており、「『猛毒ブレス』→『エアロブレス』→『火炎放射』→『コールドブレス』→『サンダーボルト』」の順に攻撃をくり返す。

No.135 レイス（赤）

種族	出現場所
アンデット／飛行	●クルグ火山



■基本データ

Lv	37
HP	4848
MP	1268
所持ギル	1345
EXP	8010
AP	2
たべる	マスタードボム

■能力値

素早さ	28
力	16
魔力	16
気力	28
物理攻撃力	50
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	6

■属性

火	半減
冷	弱点
雷	――
土	無効
水	――
風	弱点
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	トパーズ
	64／256	ハイポーション
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	トパーズ
	32／256	ハイポーション
	1／256	エーテル
	カード（1／8）	レイス

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・レビテト以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
死神のろうそく	0	敵・単体	45	魔法	火	ヒート	×	×	85%の確率でヒート状態にする
ファイガ	24	敵・単体	50	魔法	火	――	○	○	
死の宣告	12	敵・単体	――	魔法	――	死の宣告	×	○	基本命中率63%

特記　手に持ったろうそくの炎が赤いレイス。かならずレイス（青）と2体1組で出現する。

No.136 レイス（青）

種族	出現場所
アンデット／飛行	●クルグ火山



■基本データ

Lv	36
HP	4686
MP	1239
所持ギル	1654
EXP	8950
AP	2
たべる	ブレイズ

■能力値

素早さ	26
力	18
魔力	16
気力	27
物理攻撃力	49
物理防御力	7
物理回避率	4
魔法防御力	20
魔法回避率	6

■属性

火	弱点
冷	半減
雷	――
土	無効
水	――
風	弱点
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	厚石
	64／256	ハイポーション
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	オパール
	96／256	――
	32／256	やまびこ草
	1／256	――
	カード（1／8）	スー

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・レビテト以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
死神のろうそく	0	敵・単体	44	魔法	冷	フリーズ	×	×	確実にフリーズ状態にする
ブリザガ	24	敵・単体	53	魔法	冷	――	○	○	
死の宣告	12	敵・単体	――	魔法	――	死の宣告	×	○	基本命中率63%

特記　手に持ったろうそくの炎が青いレイス。かならずレイス（赤）と2体1組で出現する。

PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸（中部）
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーコシップ
リンドブルム
霧の大陸（南部）
ク族の沼
ギサマルークの洞窟
霧の大陸（北西部）
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン
クレイラ
クレイラの街
ヒナックル口
フォ・シル・ルー
外側の大陸（西部）
枯れ森
ダイ・サ
大陸（東部）
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸（東部）
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガサ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
パンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.137 赤竜

種族	出現場所
ドラゴン族／飛行	●クルク火山



■基本データ

Lv	36
HP	8000
MP	1242
所持ギル	5156
EXP	22377
AP	3
たべる	ツイスター

■能力値

素早さ	26
力	16
魔力	16
気力	27
物理攻撃力	51
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	6

■属性

火	半減
冷	弱点
雷	――
土	無効
水	――
風	弱点
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	テント
	64／256	エーテル
	16／256	エリクサー
	1／256	エリクサー
落とす	256／256	エーテル
	96／256	サファイア
	32／256	サファイア
	1／256	サファイア
	カード(1／8)	スケアモンスター

■発生させることができるステータス異常

レビテト・バニシュ以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
急降下	--	敵・単体	51	物理	――	――	×	×	
ツイスター	20	敵・全体	特殊	魔法	風	――	×		1から(自分のLv+自分の魔力-1)までの乱数×35)のダメージ
真空波	――	敵・全体	40	物理	風	――	×	×	

No.138 ゾーン (2回目)

種族	出現場所
人型	●クルク火山



■基本データ

Lv	5
HP	193
MP	250
所持ギル	――
EXP	――
AP	――
たべる	――

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	12
物理攻撃力	12
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	20
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	――
	64／256	――
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	――
	32／256	――
	1／256	――
	カード(1／8)	――

■発生させることができるステータス異常

スロウ、ミニマム、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

特記 ゾーン(2回目)とともに出現する。ただし、このときのバトルは自動で進行するため、コマンドを入力する必要がない。

No.139 ゾーン (2回目)

種族	出現場所
人型	●クルク火山



■基本データ

Lv	5
HP	194
MP	252
所持ギル	――
EXP	――
AP	――
たべる	――

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	12
物理攻撃力	12
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	20
魔法回避率	3

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	――
	64／256	――
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	――
	32／256	――
	1／256	――
	カード(1／8)	――

■発生させることができるステータス異常

スロウ、ミニマム、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

特記 ゾーン(2回目)とともに出現する。ただし、このときのバトルは自動で進行するため、コマンドを入力する必要がない。

No.140 メルティジェミニ

種族	出現場所
魔族	●グルク火山



■基本データ

Lv	42
HP	24348
MP	1570
所持ギル	6428
EXP	0
AP	11
たべる	—

■能力値

素早さ	37
力	18
魔力	18
気力	30
物理攻撃力	56
物理防御力	10
物理回避率	5
魔法防御力	20
魔法回避率	6

■属性

火	弱点
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	ワクチン
	64／256	金の髪飾り
	16／256	魔人の胸当て
	1／256	—
落とす	256／256	ワクチン
	96／256	ワクチン
	32／256	ワクチン
	1／256	ワクチン
	カード(1／8)	ダンタリアン

■発生させることができるステータス異常

スロウ、ミニマム、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ハネ		敵・単体	61	物理			×	×	
バイオ	25	敵・単体	50	魔法		毒	○	○	50%の確率で毒状態にする
ウイルスけむり	0	敵・全体	56	魔法	—	ウイルス	×	×	確実にウイルス状態にする
バイオ	25	敵・全体	44	魔法	—	毒	○	○	50%の確率で毒状態にする
猛毒パウダー	0	敵・単体	—	魔法	—	猛毒	×	×	基本命中率100%

特記 「ウイルスけむり」は1回しか使用しない

No.141 ヤーン

種族	出現場所
	●ワールドマップ



■基本データ

Lv	72
HP	19465
MP	3378
所持ギル	2218
EXP	42673
AP	2～4
たべる	リレイズ

■能力値

素早さ	50
力	25
魔力	25
気力	45
物理攻撃力	92
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	10
魔法回避率	9

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	半減
闇	弱点

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	—
	16／256	—
	1／256	エリクサー
落とす	256／256	フェニックスの尾
	96／256	ハイポーション
	32／256	エーテル
	1／256	—
	カード(1／8)	ゼムゼレット

■発生させることができるステータス異常

混乱・ハーサク・沈黙・バニシュ以外の20種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
はないき	—	敵・単体	—	—	—	—	×	×	対象をバトルから排除する
コメット	16	敵・単体	特殊	魔法	—	—	×	○	「1から(自分のLv+自分の魔力・1)までの乱数×99」のダメージ
エアロラ	14	敵・単体	118	魔法	風	—	×	○	
ヒテト	6	敵・単体	—	—	—	レビテト	○	○	
ウイルスパウダー	0	敵・単体	94	魔法	—	ウイルス	×	×	50%の確率でウイルス状態にする

特記 何かしらの行動を受けると、1／3の確率でカウンターとして「はないき」を実行。「はないき」を使用しない場合は、ヤーン自身がレビテト状態ならば「エアロラ」、レビテト状態でなければ「レビテト」を、いずれもこちらに対してカウンターで使用してくる。まともに戦っていても、勝てる可能性はきわめて低い。秘技「盗賊のあかし」や青魔法「カエルおとし」などの固定ダメージの攻撃で、9999のダメージを与えるのが、バトルに勝利するもっとも確実な方法だろう。召喚「オーディン」による一撃必殺効果に期待する手もある。

FINAL FANTASY IX MOVIE GALLERY

No.9



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
鳥の巣
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
タリの地下
タリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガル[illegible]
コレ[illegible]
クレイ[illegible]
ヒナ[illegible]
フォ[illegible]
外側の大陸
[illegible]
[illegible]
[illegible]

No.142 アムドゥシアス (A)

種族	出現場所
魔族／飛行	●トレノ（DISC 3・ヒルダガルデ3号入手後）



■基本データ

Lv	42
HP	6578
MP	1568
所持ギル	—
EXP	—
AP	—
たべる	レベル4ホーリー

■能力値

素早さ	27
力	18
魔力	18
気力	30
物理攻撃力	56
物理防御力	10
物理回避率	5
魔法防御力	10
魔法回避率	6

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	無効
水	—
風	弱点
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	毒消し
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	エーテル
落とす	256／256	—
	96／256	—
	32／256	—
	1／256	—
	カード（1／8）	—

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・死の宣告・レビテト・バニシュ以外の19種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ツノ	—	敵・単体	56	物理	—	—	×	×	
バイオ	25	敵・単体	50	魔法	—	毒	○	○	50%の確率で毒状態にする
レベル4ホーリー	22	敵・全体	44	魔法	聖	—	×	○	Lvが4の倍数の対象にダメージ

特記　ふだんは地上にいるが、ときどき空中に飛び上がることがある。地上にいるときは「レベル4ホーリー」（ミスにならない場合のみ）か「バイオ」、空中にいるあいだは「ツノ」を使用。また、攻撃を受けると、2／3の確率でカウンターとして「バイオ」（地上時）もしくは「ツノ」（空中時）を使う。

No.143 アーリマン

種族	出現場所
魔族／飛行	●イプセンの古城 ●記憶の場所



■基本データ

Lv	44
HP	6972
MP	1627
所持ギル	1971
EXP	15181
AP	3～4
たべる	死の宣告

■能力値

素早さ	28
力	18
魔力	18
気力	31
物理攻撃力	59
物理防御力	10
物理回避率	5
魔法防御力	10
魔法回避率	7

■属性

火	—
冷	—
雷	半減
土	無効
水	弱点
風	弱点
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	エーテル
	16／256	フェニックスの羽
	1／258	—
落とす	256／256	トパーズ
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	エーテル
	1／266	—
	カード（1／8）	アーリマン

■発生させることができるステータス異常

レビテト・バニシュ以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ツメ	—	敵・単体	59	物理	—	—	×	×	
死の宣告	12	敵・単体	—	魔法	—	死の宣告	×	○	基本命中率63%
ブラスター	—	敵・単体	53	物理	—	ストップ	×	×	確実にストップ状態にする
死のルーレット	18	敵味方・単体	—	—	—	一撃必殺	×	×	ランダムで1体を戦闘不能状態にする

特記　バトル開始時、アーリマンのATBゲージ（画面には表示されない）はかならず満タンなので、こちらより先に行動されるケースが多くなる。イプセンの古城でのバトルでは、最初の攻撃時に3／4の確率で「死の宣告」を使用。また、記憶の場所に出現するアーリマンは、基本的に「死のルーレット」のみを使ってくる。

No.144 ケルベロス

種族	出現場所
獣	●イプセンの古城



■基本データ

Lv	44
HP	6977
MP	1625
所持ギル	1984
EXP	15181
AP	3
たべる	リレイズ

■能力値

素早さ	28
力	18
魔力	16
気力	31
物理攻撃力	59
物理防御力	10
物理回避率	5
魔法防御力	10
魔法回避率	7

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	テント
	16／256	—
	1／256	エーテル
落とす	256／256	—
	98／256	オパール
	32／256	エーテル
	1／256	オパール
	カード（1／8）	ケルベロス

■発生させることができるステータス異常

24種類すべて

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
なぐる	—	敵・単体	59	物理	—	—	×	×	
ファイガ	24	敵・単体	64	魔法	火	—	○	○	
火炎放射	0	敵・全体	割合	魔法	火	—	×	×	「対象の最大HP×30%」のダメージ。基本命中率100%

No.145 アガレス

種族	出現場所
魔族	●イプセンの古城



■基本データ

Lv	43
HP	6775
MP	1596
所持ギル	1945
EXP	14279
AP	3
たべる	

■能力値

素早さ	28
力	18
魔力	18
気力	31
物理攻撃力	57
物理防御力	7
物理回避率	5
魔法防御力	21
魔法回避率	6

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	テント
	64／256	金の針
	16／256	原石
	1／256	—
落とす	256／256	—
	96／256	アメジスト
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	ラグタイムマウス

■発生させることができるステータス異常

魔乱・ハーサク・セーフティ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ハイオ	25	敵・単体	51	魔法	—	悪	○		50%の確率で毒状態にする
アスピル	2	敵・単体	45	魔法	—	—	×	○	MPを吸収
リザラ	12	敵・単体	61	魔法	冷	—	○	○	
サンダラ	12	敵・単体	68	魔法	雷	—	○	○	
ヘイスト	8	敵・単体	—	魔法	—	フリーズ	×	○	基本命中率75%
ファイラ	12	敵・単体	62	魔法	火	—	○	○	
暴風	—	敵・全体	45	物理	—	—	×	×	

特記 かならずガーゴイルをともなって出現。何度か攻撃を受けると、石像状態のガーゴイルを起こして2体で攻撃を行なうようになる「紙嵐」は、アカレスが沈黙状態になったときや 残りMPが少なくなったときにのみ使用。

No.146 ガーゴイル

種族	出現場所
鳥、飛行	●イプセンの古城



■基本データ

Lv	44
HP	6977
MP	1628
所持ギル	1958
EXP	15181
AP	3
たべる	イヤーカード

■能力値

素早さ	28
力	18
魔力	18
気力	31
物理攻撃力	59
物理防御力	10
物理回避率	5
魔法防御力	10
魔法回避率	7

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	無効
水	—
風	弱点
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	テント
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	エーテル
落とす	256／256	—
	96／256	サファイア
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	—
	カード(1／8)	ガーゴイル

■発生させることができるステータス異常

睡眠、スロウ、沈黙、暗闇 セーフティ ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
突進	—	敵・単体	59	物理	—	—	×	×	
ブレイク	20	敵・単体	—	魔法	—	石化	○	○	基本命中率100%
真空波	—	敵・全体	47	物理	風	—	×	×	
徐々に石化	0	敵・単体	—	魔法	—	徐々に石化	×	×	基本命中率100%

特記 ねにアガレスとともに2体1組で出現。バトル開始時は石像状態になっているため行動しないが、アカレスに起こされたあとは、こちらに攻撃を行なってくる。起こされる前にアガレスを倒すと、その時点でバトルは終了(ガーゴイルも倒したことになる)。

FINAL FANTASY IX MOVIE GALLERY No.10



PART
モンスター
モンスターの
モンスターか
モンスター分布
モンスターデータ
追補データ
アレクサンド
氷の
ダ 地下
の村
ブ
ノト
黒の大陸
ク族の沼
キザ ルークの洞窟
黒の大陸(北西部)
ブルメシア
南ケート
トレノ
ガル
外
外伝・
テザー エ
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
スト・ガザ
ルグ火
ル島
イプセンの古城
地脈の洞
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.147 トンベリ

種族	出現場所
	●イプセンの古城



■基本データ

Lv	46
HP	7887
MP	1779
所持キル	1513
EXP	13297
AP	4
たべる	

■能力値

素早さ	50
力	19
魔力	19
気力	32
物理攻撃力	61
物理防御力	35
物理回避率	5
魔法防御力	31
魔法回避率	7

■属性

火	
冷	
雷	
土	
水	
風	
聖	
闇	

■お宝

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	フェニックスの尾
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	エーテル
落とす	256／256	—
	98／256	ベリドット
	32／256	—
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	トンベリ

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
包丁	—	敵・単体	固定	—			×		9999のダメージ
みんなのうらみ	—	敵・全体	固定	—			×	×	「2の これまでに倒した トンベリの数 」のダメージ

特記 3体1組で出現し、こちらの4人のメンバーからランダムで選ばれた3人の正面に、それぞれが1対1で向き合う形で立つ。バトル中は、順番に1歩ずつ前進するのみだが、自分の正面にいるメンバーから攻撃を受けると1歩前進、右側にいるメンバーから攻撃を受けると右へ1歩移動、左側にいるメンバーから攻撃を受けると左へ1歩移動する。ほかのトンベリがシャマで前進できない場合は、こちらのパーティーを「みんなのうらみ」で攻撃。左右へ移動できない場合は、シャマをしているトンベリにふっかけて、もとの位置へともどる。バトル開始時の場所から1歩前進してメンバーの目前までくると、そのキャラクターを「包丁」で攻撃したあとに消え去る(倒したことにはならない)。「包丁」は、たとえ対象が戦闘不能状態でも使用。なお、トンベリはこちらのパーティーが4人のときにしか出現しない。また、トンベリのATBゲージは瞬時に満タンになる。

No.148 ダハーカ

種族	出現場所
飛行	●イプセンの古城



■基本データ

Lv	46
HP	29186
MP	1776
所持ギル	8092
EXP	0
AP	11
たべる	—

■能力値

素早さ	28
力	19
魔力	19
気力	32
物理攻撃力	61
物理防御力	21
物理回避率	5
魔法防御力	10
魔法回避率	7

■属性

火	弱点
冷	半減
雷	—
土	無効
水	—
風	弱点
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256 256	ミクサー
	64 256	ミスリルクロー
	16 256	オリハルコン
	1 256	—
落とす	256／256	—
	96／256	—
	32／256	—
	1／256	—
	カード 1 8	ラムウ

■発生させることができるステータス異常

毒 睡眠、スロウ、ヒート、沈黙、リジェネ、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
切りきざむ	—	敵・単体	61	物理	—	—	×	×	
ブリザガ	24	敵・単体	61	魔法	冷	—	○	○	
体当たり	—	敵・単体	67	物理	—	—	×	×	
ブリザガ	24	敵・全体	48	魔法	冷	—	○	○	

特記 通常は「切りきざむ」「ブリザガ(単体)」「ブリザガ(全体)」を使用。「一直線」を使って身体を水平にしているあいだは、物理防御力が84に上昇し、攻撃手段も「体当たり」のみになる。「ひらく」を行なうと、物理防御力は21にもどる。

FINAL FANTASY IX MOVIE GALLERY

No.11



No.149 土のガーディアン

種族	出現場所
魔族	●地脈の祠



■基本データ

Lv	54
HP	20756
MP	2234
所持ギル	4512
EXP	0
AP	11
たべる	アースシェイク

■能力値

素早さ	30
力	21
魔力	21
気力	36
物理攻撃力	67
物理防御力	10
物理回避率	6
魔法防御力	10
魔法回避率	7

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	吸収
水	――
風	弱点
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	アベンジャー
	64／256	ラバーコンシャス
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	フェニックスの羽
	96／256	――
	32／256	――
	1／256	――
	カード(1／8)	アトモス

■発生させることができるステータス異常

睡眠、スロウ、ミニマム、暗闇　セーフティ、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
両手斬り	――	敵・単体	67	物理	――	――	×	×	
地震	0	敵・全体	60	魔法	土	――	×	×	
ブリザガ	24	敵・単体	65	魔法	冷	――	○	○	
サンダガ	24	敵・単体	67	魔法	雷	――	○	○	
ファイガ	24	敵・単体	67	魔法	火	――	○	○	

特記　雷＆土属性強化の能力を持つ。

No.150 リングコマンダー

種族	出現場所
魔族／飛行	●アフ ●ブラン・バル



■基本データ

Lv	51
HP	9569
MP	2030
所持ギル	1868
EXP	18816
AP	2～3
たべる	マジックハンマー

■能力値

素早さ	29
力	20
魔力	20
気力	35
物理攻撃力	67
物理防御力	7
物理回避率	6
魔法防御力	21
魔法回避率	7

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	無効
水	――
風	弱点
聖	――
闇	――

■お宝

盗む	256／256	やまびこ草
	64／256	ワクチン
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	アメジスト
	32／256	目薬
	1／256	――
	カード(1／8)	イフリート

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・レビテト以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
バイオ	25	敵・単体	60	魔法	――	毒	○	○	50%の確率で毒状態にする
ブライン	6	敵・単体	――	魔法	――	暗闇	○	○	基本命中率100%
サイレス	8	敵・単体	――	魔法	――	沈黙	○	○	基本命中率100%
ウイルスパウダー	0	敵・単体	60	魔法	――	ウイルス	×	×	50%の確率でウイルス状態にする
アスピル	2	敵・単体	46	魔法	――	――	×	○	MPを吸収
リフレク	6	味方・単体	――	――	――	リフレク	○	――	

特記　最初の行動時には1／2の確率で「リフレク」を使用する。何かしらの魔法を受けると1／2の確率でカウンターとして「アスピル」を使う。

No.151 ヘクトアイズ

種族	出現場所
魔族／アンデッド	●テラ　●ブラン・バル ●ワールドマップ(P.○)～(P.○)～(P.○)(DISC 4)



■基本データ

Lv	51
HP	9567
MP	2033
所持ギル	2049
EXP	17096
AP	3
たべる	死のルーレット

■能力値

素早さ	29
力	20
魔力	20
気力	35
物理攻撃力	67
物理防御力	10
物理回避率	6
魔法防御力	10
魔法回避率	7

■属性

火	弱点
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	ワクチン
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	――
落とす	256／256	――
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	ワクチン
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	ヘクトアイズ

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・バニシュ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
吸収	0	敵・単体	73	魔法	――		×	×	HPを吸収
死のルーレット	18	敵味方・単体	――	――	――	一撃必殺	×	×	ランダムで1体を戦闘不能状態にする
催眠術	0	敵・単体	――	魔法	――	睡眠	×	×	基本命中率100%

PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇ブリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・
クレイラ
クレイラ
ピナックル
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
枯れた
ジ
ーフ
アダイン
霧の大陸(東部)
レク ンド ア
霧島
間ざさ 陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.152 ムーバー

種族	出現場所
飛行	● ●ビ アモニウム 合流時



■ムーバー(A)の基本データ

Lv	52
HP	7353
MP	2064
所持ギル	2300
EXP	23801
AP	3
たべる	—

■能力値

素早さ	30
力	20
魔力	20
気力	35
物理攻撃力	68
物理防御力	10
物理回避率	6
魔法防御力	8
魔法回避率	7

■属性

人	弱点
冷	弱点
雷	弱点
土	無効
水	弱点
風	弱点
聖	弱点
闇	弱点

■お宝

盗む	256／256	ｵﾊﾞｰﾙ
	64／256	ﾌｪｰｽ
	18／256	ﾌｪｰﾄ
	1／256	
落とす	256／256	ｵﾊﾞｰﾙ
	96／256	ﾌﾞﾗｯｸﾍﾞﾙﾄ
	32／256	ｸﾘｽﾀｰ
	1／256	ｴｰﾃﾙ
	カード1／8	ﾑｰﾊﾞｰ

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ウイルスコンボ		敵・単体	61	物理		ウイルス	×	×	攻撃命中時に1確率でウイルス状態にする
ファイガ	24	敵・単体	74	魔法	火				
テルタアタック	0	敵・単体	—	鬼法	—	一撃必殺	×	×	基本命中率10％

特記 ムーバー(A)(B)(C)が3体同時に出現、3体とも残っているときには、ウイルスコンボを使うほか、さき垂直に1列に並ぶことがある。この状態のときに攻撃を仕掛けると、カウンターでテルタアタックを使用するので、事前に立ち並んでいるときには攻撃をひかえること。2体以下になるとウイルスコンボは使わず、ファイガのみを使う。なお、上記のデータはムーバー(A)のもの。ムーバー(B)(C)は❶基本データが異なる(右記参照)、❷お宝を何も持っていないの2点以外はムーバー(A)同様で、ウイルスコンボは上からムーバー(A)(B)(C)の順に並ぶ。

■ムーバー(B)の基本データ

Lv	52
HP	36
MP	2065
所持ギル	—
経験値	—
AP	—
たべる	—

■ムーバー(C)の基本データ

Lv	52
HP	7353
MP	2062
所持ギル	—
経験値	—
AP	—
たべる	—

No.153 アムドゥシアス (B)

種族	出現場所
魔族／飛行	●ビ ウム(合流時)



■基本データ

Lv	54
HP	10926
MP	9282
所持ギル	2318
EXP	26376
AP	3
たべる	—

■能力値

素早さ	30
力	21
魔力	21
気力	36
物理攻撃力	70
物理防御力	10
物理回避率	6
魔法防御力	10
魔法回避率	7

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	無効
水	—
風	弱点
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	16／256	ﾌｪｰｽ
	4／256	ﾌｪｰﾄ
	16／256	
	1／256	
落とす	256／256	ｵﾊﾞｰﾙ
	96／256	ﾌﾞﾗｯｸﾍﾞﾙﾄ
	32／256	ｸﾘｽﾀｰ
	1／256	
	カード1／8	ﾎﾞｰﾃﾙ

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ソノ	—	敵・単体	68	物理	—	—	×	×	
ハイオ	25	敵・単体	63	魔法	—	毒			50%の確率で毒状態にする
サンダラ	12	敵・単体	70	魔法	雷	—			

特記 バトル開始時はジタンひとりで戦う。アムドゥシアス(B)が2回行動した直後にフライヤが加入し、そのあとアムドゥシアス(B)の残りHPが5462以下になるとサラマンダーが参戦。フライヤがバトルに加わる前は、攻撃しても残りHPを減らすことはできない。パーティーが3人になった時点でアムドゥシアス(B)の最大HPが通常の半分(5463)となり、残りHPはその値まで回復する。アムドゥシアス(B)は、ふだんは地上にいるときと空中に飛びあがる地上時にハイオ/サンダラ/空中時にはソノを使い、こちらからの行動を受けると、2／3の確率でカウンターとして(ハイオ/地上時)もしくはソノ/空中時)を使用。

FINAL FANTASY IX ULTIMANIA

MONSTER

FINAL FANTASY IX MOVIE GALLERY

No.12



No.154 アバドン (A)

種族	出現場所
昆虫／飛行	●バンデモニウム(合流時)



■基本データ

Lv	54
HP	10926
MP	8383
所持ギル	2348
EXP	26376
AP	4
たべる	—

■能力値

素早さ	30
力	21
魔力	21
気力	36
物理攻撃力	70
物理防御力	10
物理回避率	6
魔法防御力	10
魔法回避率	7

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	無効
水	—
風	弱点
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／258	ワクチン
	64／256	エーテル
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	エーテル
	96／256	—
	32／256	—
	1／256	—
	カード(1／8)	アバドン

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
カマ	—	敵・単体	70	物理	—	—	×	×	
サンダガ	24	敵・単体	70	魔法	雷	—	○	○	
カマイタチ	—	敵・全体	56	物理	—	—	×	×	

特記 バトル開始時にパーティーにいるのは、スタイナーとクイナのみ。アバドン(A)が2〜3回行動すると、ジタンが参戦してくる。ジタンが入ってくる前は、どれだけ攻撃をしてもアバドン(A)の残りHPを減らすことはできない。

No.155 シェルタドラゴン (A)

種族	出現場所
トラコン族	●バンデモニウム(合流時)



■基本データ

Lv	54
HP	10921
MP	8335
所持ギル	2332
EXP	26378
AP	4
たべる	—

■能力値

素早さ	30
力	21
魔力	21
気力	36
物理攻撃力	70
物理防御力	19
物理回避率	6
魔法防御力	7
魔法回避率	7

■属性

火	—
冷	弱点
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	フェニックスの尾
	64／256	エリクサー
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	エリクサー
	96／256	ハイポーション
	32／256	ワクチン
	1／256	—
	カード(1／8	ガルーダ

■発生させることができるステータス異常

なし

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
押しつぶす	—	敵・単体	特殊	—	—	—	×	×	残りHPを1にする
アースシェイク	20	敵・全体	56	魔法	土	—	×	○	
突進	—	敵・全体	56	物理	—	—	×	×	

特記 ジタンひとりの状態でバトルがはじまる。「押しつぶす」などのダメージでジタンが瀕死状態になると、ダガーがパーティーに加わり、同時にジタンの残りHPが全回復する。それ以前にシェルタトラゴン(A)を攻撃しても相手の残りHPを減らすことはできない。

No.156 モルボル

種族	出現場所
—	●バンデモニウム(合流時) ●ワールドマップ❶❸❹❺❻❽❿⓬〜⓰⓲〜㉒ DISC 4)



■基本データ

Lv	57
HP	11687
MP	2334
所持ギル	2572
EXP	30579
AP	3
たべる	くさい息

■能力値

素早さ	36
力	21
魔力	21
気力	38
物理攻撃力	74
物理防御力	10
物理回避率	6
魔法防御力	10
魔法回避率	8

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	特殊無効
水	—
風	特殊無効
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	ワクチン
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	原石
	96／256	—
	32／256	—
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	モルボル

■発生させることができるステータス異常

混乱・ハーサク・レビテト・ハニュ以外の20種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
くさい息	18	敵・単体	—	魔法	—	(※1)	×	○	基本命中率100%
サンダガ	24	敵・単体	74	魔法	雷	—	○	○	
ウイルス触手	—	敵・単体	66	物理	—	ウイルス	×	×	攻撃命中時には、確実にウイルス状態にする
吸収	0	敵・単体	74	魔法	—	—	×	×	HPを吸収
アスピル	2	敵・単体	59	魔法	—	—	×	○	MPを吸収

※1……混乱+毒+スロウ+ミニマム+暗闇

特記 ときどき空中に飛び上がることがあり、そのあいだは土属性無効&風属性弱点となる。また、空中にいるときにのみ、「ウイルス触手」「吸収」を行なう 残りHPが2336以下のときに攻撃を受けると、1回のみカウンターとして「くさい息」を使用(空中にいるときをのぞく)

PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギサマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・ルー
クレイラ
クレイラの街
ピナックル口
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
[illegible]れた森
[illegible]道
[illegible]ーファ[illegible]
[illegible]ダイ[illegible]・サ[illegible]
[illegible]陸(東部)
レクサンドリア[illegible]
[illegible]
[illegible]ざさ[illegible]大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル邸
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.157 シェルタドラゴン (B)

種族	出現場所
トラコン族	●パンデモニウム(合流時)



■基本データ

Lv	58
HP	12661
MP	2482
所持ギル	2588
EXP	32073
AP	4
たべる	アースシェイク

■能力値

素早さ	36
力	22
魔力	22
気力	38
物理攻撃力	75
物理防御力	22
物理回避率	6
魔法防御力	7
魔法回避率	8

■属性

火	——
冷	弱点
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	ハイポーション
	64／256	ワクチン
	16／256	テント
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	原石
	96／256	トパーズ
	32／256	——
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	ガルーダ

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・レビテト・バニシュ以外の20種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法遮し	備考
押しつぶす	——	敵・単体	特殊	——	——	——	×	×	残りHPを1にする
アースシェイク	20	敵・全体	60	魔法	土	——	×	○	
はないき	——	敵・単体	——	——	——	——	×	×	対象をバトルから排除する
突進	——	敵・全体	60	物理	——	——	×	×	

特記 何かしらの行動を受けると、1／4の確率でカウンターとして「はないき」を使う(こちらのパーティーメンバーが残りひとりのときは使用しない

No.158 アバドン (B)

種族	出現場所
昆虫／飛行	●パンデモニウム(合流時)



■基本データ

Lv	58
HP	12658
MP	2479
所持ギル	2604
EXP	32073
AP	4
たべる	ツイスター

■能力値

素早さ	36
力	22
魔力	22
気力	36
物理攻撃力	75
物理防御力	10
物理回避率	8
魔法防御力	10
魔法回避率	8

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	無効
水	——
風	弱点
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／258	ガーネット
	64／256	ワクチン
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	——
	96／256	ガーネット
	32／256	ワクチン
	1／256	——
	カード(1／8)	アバドン

■発生させることができるステータス異常

ニマム・レビテト・バニシュ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法遮し	備考
カマ	——	敵・単体	75	物理	——	——	×	×	
サンダガ	24	敵・単体	75	魔法	雷	——	○	○	
カマイタチ	——	敵・全体	60	物理	——	——	×	×	
ウイルスフライ	——	敵・全体	60	物理	——	ウイルス	×	×	確実にウイルス状態にする

No.159 銀竜

種族	出現場所
トラコン族／飛行	●パンデモニウム(合流時)



■基本データ

Lv	58
HP	24056
MP	9999
所持ギル	5240
EXP	0
AP	13
たべる	——

■能力値

素早さ	50
力	22
魔力	22
気力	38
物理攻撃力	75
物理防御力	10
物理回避率	8
魔法防御力	10
魔法回避率	8

■属性

火	——
冷	弱点
雷	——
土	無効
水	——
風	弱点
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	エリクサー
	64／256	ドラゴンメイル
	16／256	カイザーナックル
	1／256	——
落とす	256／256	ウイングエッジ
	96／256	エリクサー
	32／256	エリクサー
	1／256	エリクサー
	カード(1／8)	フェンリル

■発生させることができるステータス異常

睡眠、スロウ、沈黙、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法遮し	備考
クロー	——	敵・単体	75	物理	——	——	×	×	
ツイスター	20	敵・全体	特殊	魔法	風	——	×	○	「1から(自分のLv+自分の魔力-1)までの乱数×40」のダメージ
衝撃波	——	敵・全体	67	物理	——	——	×	×	
真空波	——	敵・全体	52	物理	風	——	×	×	

特記 風属性強化の能力を持っているため、「真空波」と「ツイスター」は威力が大きくなりやすい。



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
タリの地下
タリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン
クレイラ
クレイ
ピナ
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
外側の大陸(東部)
閉ざされた大陸
外側の大陸(東部)
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル邸
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.160 ガーランド

種族	出現場所
人型	●バンデモニウム(合流時)



BOSS

■基本データ

Lv	62
HP	40729
MP	9999
所持ギル	—
EXP	—
AP	—
たべる	—

■能力値

素早さ	50
力	23
魔力	23
気力	40
物理攻撃力	80
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	24
魔法回避率	8

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	バトルブーツ
	64／256	忍びの衣
	16／256	黒装束
	1／256	—
落とす	256／256	—
	96／256	—
	32／256	—
	1／256	—
	カード(1／8)	—

■発生させることができるステータス異常

スロウ、沈黙、暗闇、ヘイスト、レビテト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
突動	—	敵・単体	88	物理	—	—	×	×	
フレア	46	敵・単体	84	魔法	—	—	○	○	
全力	—	敵・単体	81	物理	—	—	×	×	
ストップ	8	敵・単体	—	魔法	—	ストップ	○	○	基本命中率100%

特記 こちらが全員リフレク状態になっているとき、および、ガーランドが沈黙状態になっているか残りMPが足りないときは、「フレア」「ストップ」を使おうとしない

No.161 クジャ

種族	出現場所
人型	●バンデモニウム(合流時)



BOSS

■基本データ

Lv	64
HP	42383
MP	9999
所持ギル	—
EXP	—
AP	—
たべる	—

■能力値

素早さ	50
力	23
魔力	23
気力	41
物理攻撃力	82
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	24
魔法回避率	8

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	エーテル
	64／256	キャラビニエール
	16／256	—
	1／256	光のローブ
落とす	256／256	—
	96／256	—
	32／256	—
	1／256	—
	カード(1／8)	—

■発生させることができるステータス異常

スロウ、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
サンタガ	24	敵・単体	82	魔法	雷	—	○	×	
グラビデ	20	敵・単体	割合	魔法	—	—	○	○	対象の最大HP×30%」のダメージ、基本命中率100%
フレアスター	0	敵・全体	固定	魔法	—	—	×	×	対象のLv×40」のダメージ

特記 雷属性強化の能力を持つ。こちらのパーティーメンバー全員がリフレク状態だったり、クジャの残りMPが19以下のときは、「フレアスター」のみを使ってくる

No.162 霧の魔獣 (B)

種族	出現場所
アンテノド	●ワールドマップ❶❷❸❹❺❻Ⓐ～Ⓑ⓱⓲⓳～㉒(DISC 4)



■基本データ

Lv	56
HP	11434
MP	2301
所持ギル	2023
EXP	24278
AP	2～3
たべる	天使のおやつ

■能力値

素早さ	30
力	21
魔力	21
気力	37
物理攻撃力	73
物理防御力	14
物理回避率	6
魔法防御力	10
魔法回避率	8

■属性

火	弱点
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	ハイポーション
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	—
	96／256	ペリドット
	32／256	エーテル
	1／256	—
	カード(1／8)	サンドゴーレム

■発生させることができるステータス異常

ハニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ヘートアタック	—	敵・単体	73	物理	—	—	×	×	
ファイラ	12	敵・単体	73	魔法	火	—	○	○	
霧	0	敵・全体	58	魔法	闇	睡眠	×	×	確実に睡眠状態にする

No.163 ラグタイムマウス

種族	出現場所
—	●ワールドマップ(全域)



■基本データ

Lv	31
HP	—
MP	1045
所持ギル	59630
EXP	23852
AP	0
たべる	—

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	43
物理防御力	255
物理回避率	4
魔法防御力	255
魔法回避率	5

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	—
	64／256	—
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	まもりの指輪
	96／256	—
	32／256	—
	1／256	—
	カード(1／8)	—

■発生させることができるステータス異常

なし

特記 ×クイズを出題するだけで、攻撃はしてこない。同時に出現するマルかバツを攻撃することで回答し、正解すれば賞金を獲得できる。ラグタイムマウスに対して何かしらの行動を行なうと逃げていってしまうため、基本的に倒すことは不可能(→P.346)

No.164 マル

種族	出現場所
飛行	●ワールドマップ(全域)



■基本データ

Lv	11
HP	—
MP	377
所持ギル	—
EXP	—
AP	—
たべる	—

■能力値

素早さ	21
力	10
魔力	10
気力	15
物理攻撃力	20
物理防御力	255
物理回避率	0
魔法防御力	255
魔法回避率	0

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	無効
水	—
風	弱点
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	—
	64／256	—
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	—
	96／256	—
	32／256	—
	1／256	—
	カード(1／6)	—

■発生させることができるステータス異常

なし

特記 ラグタイムマウスとともに現れる、クイズ回答用のモンスター。何かしらの行動を仕掛けると、問題に「〇」と回答したことになる　絶対に倒すことができない。

No.165 バツ

種族	出現場所
飛行	●ワールドマップ(全域)



■基本データ

Lv	11
HP	—
MP	376
所持ギル	—
EXP	—
AP	—
たべる	—

■能力値

素早さ	21
力	10
魔力	10
気力	15
物理攻撃力	20
物理防御力	255
物理回避率	0
魔法防御力	255
魔法回避率	0

■属性

火	—
冷	—
雷	—
土	無効
水	—
風	弱点
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	—
	64／256	—
	16／256	—
	1／256	—
落とす	256／256	—
	96／256	—
	32／256	—
	1／256	—
	カード(1／8)	—

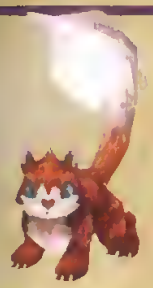
■発生させることができるステータス異常

なし

特記 ラグタイムマウスとともに現れる、クイズ回答用のモンスター。何かしらの行動を仕掛けると、問題に「×」と回答したことになる。絶対に倒すことができない。

No.166 ムー（精霊）

種族	出現場所
―	●ワールドマップ❷／❶（DISC 3～4）



■基本データ

Lv	2
HP	―
MP	186
所持ギル	0
EXP	0
AP	10
たべる	―

■能力値

素早さ	19
力	8
魔力	8
気力	10
物理攻撃力	9
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	―
冷	―
雷	―
土	―
水	―
風	―
聖	半減
闇	弱点

■お宝

盗む	256／256	―
	64／256	―
	16／256	―
	1／256	―
落とす	256／256	―
	96／256	ポーション
	32／256	目薬
	1／256	―
	カード（1／8）	スケルトン

■発生させることができるステータス異常

スロウ、沈黙、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

特記 ムー（精霊）に対して原石を1個使うとバトル終了。攻撃を加えると逃げていく（→P 347）。

No.167 ゴースト（精霊）

種族	出現場所
飛行	●ワールドマップ❺



■基本データ

Lv	8
HP	―
MP	293
所持ギル	0
EXP	0
AP	10
たべる	―

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	13
物理攻撃力	16
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	―
冷	―
雷	―
土	無効
水	―
風	弱点
聖	半減
闇	弱点

■お宝

盗む	256／256	―
	64／256	―
	16／256	―
	1／256	―
落とす	256／256	ハイポーション
	96／256	―
	32／256	―
	1／256	―
	カード（1／8）	ゾンビ

■発生させることができるステータス異常

スロウ、沈黙、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

特記 ゴースト（精霊）に対して原石を1個使うとバトル終了となり、確実にハイポーションを落としてくれる。攻撃を加えると逃げていく（→P 347）。

No.168 レディーバグ（精霊）

種族	出現場所
昆虫／飛行	●ワールドマップ❽／❶（DISC 3～4）



■基本データ

Lv	6
HP	―
MP	267
所持ギル	0
EXP	0
AP	20
たべる	―

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	12
物理攻撃力	14
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	―
冷	―
雷	―
土	無効
水	―
風	弱点
聖	半減
闇	弱点

■お宝

盗む	256／256	―
	64／256	―
	16／256	―
	1／256	―
落とす	256／256	エーテル
	96／256	―
	32／256	やまびこ草
	1／256	―
	カード（1／8）	ザグナル

■発生させることができるステータス異常

スロウ、沈黙、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

特記 レディーバグ（精霊）に対して原石を2個使うとバトル終了となり、確実にエーテルを落としてくれる。攻撃を加えると逃げていく（→P 347）。



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸（中部）
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸（南部）
クジャの沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸（北西部）
ブルメシア
南ケート
トレ
ガルガ
クレイラの
クレイラの
ヒナックル
フォッシル・ルー
外側の大陸（西部）
枯れた
イー
マダイ
霧の大陸（東部）
アレクサンドリア
諸島
閉ざされた大陸
外側の大陸（東部）
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
パンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.169 イエティ（精霊）

種族	出現場所
飛行	●ワールドマップ❸ ❹（DISC 3〜4）



■基本データ

Lv	6
HP	―
MP	265
所持ギル	0
EXP	0
AP	20
たべる	―

■能力値

素早さ	20
力	9
魔力	9
気力	12
物理攻撃力	14
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	―
冷	―
雷	―
土	無効
水	―
風	弱点
聖	半減
闇	弱点

■お宝

盗む	256／256	―
	64／256	―
	16／256	―
	1／256	―
落とす	256／256	エリクサー
	96／256	―
	32／256	―
	1／256	―
	カード（1／8）	イエティ

■発生させることができるステータス異常

スロウ、沈黙、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

特記 イエティ（精霊）に対して原石を2個使うとバトル終了となり、確実にエリクサーを落としてくれる。攻撃を加えると逃げていく（→P.347）。

No.170 ニンフ（精霊）

種族	出現場所
―	●ワールドマップ⓲／❺（DISC 3）



■基本データ

Lv	9
HP	―
MP	344
所持ギル	0
EXP	0
AP	30
たべる	―

■能力値

素早さ	20
力	10
魔力	10
気力	14
物理攻撃力	17
物理防御力	10
物理回避率	2
魔法防御力	10
魔法回避率	3

■属性

火	弱点
冷	―
雷	―
土	―
水	―
風	―
聖	半減
闇	弱点

■お宝

盗む	256／256	―
	64／256	―
	16／256	―
	1／256	―
落とす	256／256	エメラルド
	96／256	―
	32／256	―
	1／256	―
	カード（1／8）	ニンフ

■発生させることができるステータス異常

スロウ、沈黙、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

特記 ニンフ（精霊）に対して原石を3個使うとバトル終了となり、確実にエメラルドを落としてくれる。攻撃を加えると逃げていく（→P.347）。

No.171 ジャバウォック（精霊）

種族	出現場所
―	●ワールドマップ⓳



■基本データ

Lv	31
HP	―
MP	1042
所持ギル	0
EXP	0
AP	40
たべる	―

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	25
物理攻撃力	43
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	5

■属性

火	―
冷	―
雷	弱点
土	―
水	半減
風	―
聖	半減
闇	弱点

■お宝

盗む	256／256	―
	64／256	―
	16／256	―
	1／256	―
落とす	256／256	ムーンストーン
	96／256	―
	32／256	―
	1／256	―
	カード（1／8）	キャリオンワーム

■発生させることができるステータス異常

スロウ、沈黙、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

特記 ジャバウォック（精霊）に対してエメラルドを使うとバトル終了となり、確実にムーンストーンを落としてくれる。攻撃を加えると逃げていく（→P.347）。

No.172 フェザーサークル（精霊）

種族	出現場所
飛行	●ワールドマップ㉙㉛



■基本データ

Lv	29
HP	――
MP	994
所持ギル	0
EXP	0
AP	30
たべる	――

■能力値

素早さ	25
力	15
魔力	15
気力	24
物理攻撃力	41
物理防御力	10
物理回避率	4
魔法防御力	10
魔法回避率	5

■属性

火	――
冷	――
雷	弱点
土	無効
水	半減
風	弱点
聖	半減
闇	弱点

■お宝

盗む	256／256	――
	64／256	――
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	ラピスラズリ
	96／256	――
	32／256	――
	1／256	――
	カード（1／8）	ニンフ

■発生させることができるステータス異常

スロウ、沈黙、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

特記 フェザーサークル（精霊）に対してムーンストーンを使うとバトル終了となり、確実にラピスラズリを落としてくれる。攻撃を加えると逃げていく（→P 347）。

No.173 ガルーダ（精霊）

種族	出現場所
飛行	●ワールドマップ⑪



■基本データ

Lv	42
HP	――
MP	1570
所持ギル	0
EXP	0
AP	40
たべる	――

■能力値

素早さ	27
力	18
魔力	18
気力	30
物理攻撃力	56
物理防御力	10
物理回避率	5
魔法防御力	10
魔法回避率	6

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	無効
水	――
風	弱点
聖	半減
闇	弱点

■お宝

盗む	256／256	――
	64／256	――
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	ダイヤモンド
	96／256	――
	32／256	――
	1／256	――
	カード（1／8）	シヴァ

■発生させることができるステータス異常

スロウ、沈黙、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

特記 ガルーダ（精霊）に対してラピスラズリを使うとバトル終了となり、確実にダイヤモンドを落としてくれる。攻撃を加えると逃げていく（→P 347）。

No.174 ヤーン（精霊）

種族	出現場所
――	●ワールドマップ㉙



■基本データ

Lv	61
HP	――
MP	2588
所持ギル	0
EXP	0
AP	50
たべる	――

■能力値

素早さ	50
力	22
魔力	22
気力	40
物理攻撃力	79
物理防御力	255
物理回避率	255
魔法防御力	255
魔法回避率	255

■属性

火	――
冷	――
雷	――
土	――
水	――
風	――
聖	半減
闇	弱点

■お宝

盗む	256／256	――
	64／256	――
	16／256	――
	1／256	――
落とす	256／256	ロゼッタの指輪
	96／256	――
	32／256	――
	1／256	――
	カード（1／8）	エリクサー

■発生させることができるステータス異常

スロウ、沈黙、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

特記 ヤーン（精霊）に対してダイヤモンドを使うとバトル終了となり、確実にロゼッタの指輪を落としてくれる。さらに、オズマに対してすべてのキャラクターの「たたかう」が届くようになり、オズマの闇属性吸収が闇属性弱点に変化する。ヤーン（精霊）は、アイテムを与えていない精霊モンスターがヤーン（精霊）以外に1体でもいる場合や、攻撃を加えた場合は逃げていく（→P 347）。



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
闘場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸（中部）
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸（南部）
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸（北西部）
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン・
クレイラ
クレイラ
ヒナックルロ
フォッシル・ルー
外側の大陸（西部）
格
道
イ
陸（東部）
クサントリア
閉ざされた大陸
外側の大陸（東部）
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
バンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.175 ベヒーモス (A)

種族	出現場所
獣	●トレノ(DISC 4)



■基本データ

Lv	71
HP	24123
MP	3336
所持ギル	―
EXP	―
AP	―
たべる	天使のおやつ

■能力値

素早さ	44
力	25
耐力	25
気力	45
物理攻撃力	95
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	10
魔法回避率	9

■属性

火	
冷	弱点
雷	―
土	―
水	―
風	―
聖	―
闇	―

■お宝

盗む	256／256	―
	64／256	―
	16／256	―
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	―
	96／256	―
	32／256	―
	1／256	―
	カード(1／8)	―

■発生させることができるステータス異常

バニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
なぐる	―	敵・単体	95	物理	―	―	×	×	
メテオカウンター	40	敵・全体	特殊	魔法	―	―	×		1から(自分のLv×自分の腕カード1,まその乱数×50,のダメージ
しゃくりあげる	―	敵・単体	95	物理	―	―	×	×	

特記 何かしらの行動を受けると、1／4の確率で「メテオカウンタ を使う

No.176 クエール

種族	出現場所
人型	●ブ族の沼



■基本データ

Lv	76
HP	65535
MP	3680
所持ギル	10800
EXP	65535
AP	10
たべる	―

■能力値

素早さ	50
力	26
耐力	26
気力	47
物理攻撃力	96
物理防御力	10
物理回避率	8
魔法防御力	24
魔法回避率	9

■属性

火	
冷	
雷	弱点
土	
水	吸収
風	―
聖	―
闇	―

■お宝

盗む	256／256	エリクサー
	64／256	忍びの衣
	18／256	錬金のローブ
	1／256	ローブオブロード
落とす	256／256	エリクサー
	96／256	エリクサー
	32／256	エリクサー
	1／256	エリクサー
	カード(1／8)	グランドドラコン

■発生させることができるステータス異常

スロウ ヘイスト、シェル、プロテス、バニシュ リフレク

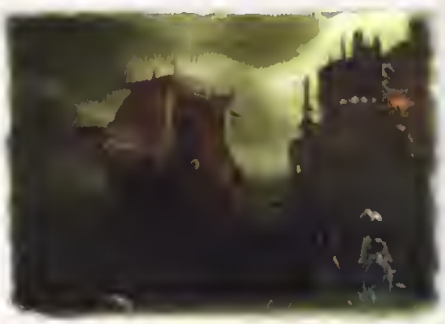
■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ローリンローリン	―	敵・単体	96	物理	―	―	×	×	
ウォータ	24	敵・単体	96	魔法	水	―	○	○	
アクアブレス	14	敵・全体	割合	魔法	水	―	×	○	[対象の最大HP×25%]のダメージ 基本命中率100%
ウォータ	24	敵・全体	76	魔法	水	―	○	○	
ミニマム	8	敵・単体	―	魔法	―	ミニマム	○	○	基本命中率100%(対象がミニマム状態だと確実に命中)
ポイズン	8	敵・単体	―	魔法	―	毒	○	○	基本命中率100%
コンフュ	8	敵・単体	―	魔法	―	混乱	○	○	基本命中率100%
ブライン	6	敵・単体	―	魔法	―	暗闇	○	○	基本命中率100%
サイレス	8	敵・全体	―	魔法	―	沈黙	○	○	基本命中率100%
ミニマム	8	敵・全体	―	魔法	―	ミニマム	○	○	基本命中率100%(対象がミニマム状態だと確実に命中
ポイズン	8	敵・全体	―	魔法	―	毒	○	○	基本命中率100%
コンフュ	8	敵・全体	―	魔法	―	混乱	○	○	基本命中率100%
ブライン	6	敵・全体	―	魔法	―	暗闇	○	○	基本命中率100%
サイレス	8	敵・全体	―	魔法	―	沈黙	○	○	基本命中率100%

特記 すでにステータス異常が発生しているキャラクターに対して、同じステータス異常を発生させる魔法を使ってくることはない。残りMPが魔法の消費MPに満たなくなると、「魔法を使おうとして結果的に何も行なわなかったあと、つぎの行動時に「ローリンローリン」を使用する」をくり返す。

FINAL FANTASY IX MOVIE GALLERY

No.13



No.177 オズマ

種族	出現場所
飛行	●チョコボの空中庭園



■基本データ

Lv	99
HP	55535
MP	9999
所持ギル	18312
EXP	65535
AP	100
たべる	——

■能力値

素早さ	50
力	32
魔力	32
気力	59
物理攻撃力	124
物理防御力	30
物理回避率	10
魔法防御力	70
魔法回避率	12

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	無効
水	——
風	弱点
聖	弱点
闇	吸収

■お宝

盗む	256／256	エリクサー
	64／256	ロープオブロード
	16／256	ダークマター
	1／256	ふゆう石のかけら
落とす	256／256	ふゆう石
	96／256	ダークマター
	32／256	ダークマター
	1／256	ダークマター
	カード(1／8)	オズマ

■発生させることができるステータス異常

スロウ、暗闇、シェル、プロテス

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
ジハード	80	敵味方・全体	186	魔法	闇	——	×	○	
フレア	46	敵・単体	161	魔法	——	——	○	○	
メテオ	40	敵・全体	特殊	魔法	——	——	×	○	1から(自分のLv×自分の魔力-1)までの乱数×110のダメージ
ホーリー	38	敵・単体	148	魔法	聖	——	○	○	
フレアスター	0	敵・全体	固定	魔法	——	——	×	×	「対象のLv×50」のダメージ
カーズ	——	敵・単体	124	物理	——	(※1)	×	×	確実に追加効果が発生する
レベル4ホーリー	22	敵・全体	124	魔法	聖	——	×	○	Lvが4の倍数の対象にダメージ
レベル5デス	20	敵・全体	——	——	——	——	×	○	Lvが5の倍数の対象を戦闘不能状態にする
デス	26	敵・単体	——	魔法	——	一撃必殺	○	○	基本命中率88%
ケアルガ	20	味方・単体	204	——	——	——	○	——	
ミニマム	8	敵・全体	——	魔法	——	ミニマム	○	○	基本命中率100%(対象がミニマム状態だと確実に命中)
エスナ	22	味方・単体	——	——	——	(備考参照)	○	——	各種の不利なステータス異常を解除
MP吸収	0	敵・単体	186	魔法	——	——	×	×	MPを吸収
バーサク	6	敵・単体	——	魔法	——	バーサク	○	○	基本命中率100%

※1……混乱+毒+スロウ+ミニマム+暗闇

特記 初期状態では、ラケットを装備したキャラクター以外の「たたかう」による攻撃は届かない(命中しない)。ミニゲーム「精霊モンスター」で、すべての精霊を満足させると、「たたかう」が届くようになり、同時にオズマの闇属性吸収が闇属性弱点に変化する。オズマが使ってくる攻撃には下記のような使用条件があり、条件を満たした攻撃しか行なわない。なお、こちらが「魔法返し」で「ジハード」を返したときには、対象が敵(オズマ)のみとなる。また、オズマのATBゲージは開始時に満タンになる。くわしい攻略方法はP 348を参照。

- すべての魔法……残りMPが足りないときは使おうとしない
- 「フレア」「ホーリー」「デス」……リフレク状態のキャラクターには使わない。さらに、「ホーリー」は聖属性吸収のキャラクターには使わない。
- 「レベル4ホーリー」「レベル5デス」……全員に対してミスになる状況では使わない。
- 「ケアルガ」……残りHPが27787以下になると使用。それとは別に、何かしらの行動を受けたときにもカウンターで使用するが、その確率はオズマの残りHPが少なくなるほど上がる(最初は約13%、最大で50%まで上昇)。
- 「ミニマム」……ミニマム状態になっていないキャラクターが3人以上いる場合にのみ使用。
- 「エスナ」……オズマが暗闇状態のときにのみ使用。
- 「MP吸収」……オズマの残りMPが、いずれかのキャラクターの残りMPを下まわると使いはじめる。こちらのメンバー全員の残りMPがゼロなら、「MP吸収」を使わずに「フレアスター」と「カーズ」をくり返す。
- 「バーサク」……残りHPが4万未満のオズマが「たたかう」や「アイテム」以外の攻撃を受けると、1回だけカウンターで使用。残りHPが3万未満になったときにも、もう一度同様の行動を行なう。

No.178 神竜

種族	出現場所
トラコン族 飛行	●記憶の場所



■基本データ

Lv	67
HP	54941
MP	9999
所持ギル	9506
EXP	0
AP	13
たべる	——

■能力値

素早さ	50
力	24
魔力	24
気力	43
物理攻撃力	86
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	10
魔法回避率	9

■属性

火	——
冷	弱点
雷	——
土	無効
水	——
風	弱点
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	万能薬
	64／256	ドラゴンリスト
	16／256	——
	1／256	グランドアーマー
落とす	256／256	ウイングエッジ
	96／256	エーテル
	32／256	エリクサー
	1／256	——
	カード(1／8)	エリクサー

■発生させることができるステータス異常

睡眠、スロウ、沈黙、暗闇、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
カウンター	——	敵・単体	86	物理	——	——	×	×	
ツイスター	20	敵・全体	特殊	魔法	風	——	×	○	1から(自分のLv×自分の魔力-1)までの乱数×45のダメージ
衝撃波	——	敵・全体	77	物理	——	——	×	×	
タイダルウェイブ	0	敵・全体	81	魔法	水	——	×	×	
念力	——	敵・単体	86	物理	——	——	×	×	
真空波	——	敵・全体	68	物理	風	——	×	×	

特記 「たたかう」を受けると1／3の確率で「カウンター」を使う。「ツイスター」は、残りHPが27471以下になったあとに1回だけ使用する。

PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
闘場優プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
雪の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
雪の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガ[illegible]
クレイラの[illegible]
クレイラの[illegible]
ヒナックルロ[illegible]
フォッシル・ルー
外側の大陸(西部)
[illegible]れた[illegible]
[illegible]
イーフ[illegible]
マダイ
[illegible]大陸(東部)
フレクサン[illegible]ア
[illegible]島
[illegible]ざま[illegible]大陸
外側の大陸(東部)
デザートエンプレス
忘れ去られた大陸
ウイユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル邸
イプセンの古城
地脈の祠
テラ
ブラン・バル
パンデモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.179 キマイラ

種族	出現場所
魔族	●記憶の場所



■基本データ

Lv	[illegible]
HP	1901
MP	3053
所持ギル	2732
EXP	42785
AP	4
たべる	レイズ

■能力値

素早さ	43
力	24
魔力	24
気力	43
物理攻撃力	86
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	10
魔法回避率	9

■属性

火	
冷	弱点
雷	
土	
水	
風	
聖	
闇	

■お宝

盗む	256／256	クチ[illegible]
	64／256	カ[illegible]ト
	16／256	[illegible]牙
	1／256	万能薬
落とす	256／256	[illegible]
	96／256	鋼鉄
	32／256	フクロ
	1／256	
	カード(1／8)	ア[illegible]

■発生させることができるステータス異常

混乱・ハ[illegible]サク・ハ[illegible]ュ以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法通し	備考
ウイルスクランチ		敵・単体	77	物理	-	ウイル[illegible]	×	×	確実に[illegible]ス状態にする
ファイガ	24	敵・単体	94	魔法	火				
サンダーボルト	0	敵・単体	割合	魔法	雷		×	×	自身の残[illegible]H[illegible]4[illegible]ーン[illegible]60[illegible]
猛毒ブレス	0	敵・単体		魔法		猛毒	×	×	基本命中率100％
コ[illegible]ルドブレス	0	敵・単体		魔法		[illegible]リース	×	×	基本命中率10[illegible]％

特記 通常[illegible]ファイガ[illegible]サンダ[illegible]ホルト[illegible]を使用[illegible]何かしら[illegible]行動を受けると[illegible]そのキャラクタ[illegible]に対して[illegible]猛毒ブレス→[illegible]コ[illegible]ルトブレス[illegible]→ウイルスクランチ[illegible]の順に使い[illegible]そのあとは通常の状態にもどる[illegible]この[illegible]間の行動中、キマイラのATBゲ[illegible]は瞬時に満タ[illegible]になる

No.180 鉄巨人

種族	出現場所
人型／魔族	●記憶の場所



■基本データ

Lv	68
HP	21217
MP	3091
所持ギル	2796
EXP	42996
AP	4
たべる	

■能力値

素早さ	43
力	24
魔力	24
気力	43
物理攻撃力	91
物理防御力	25
物理回避率	7
魔法防御力	8
魔法回避率	9

■属性

火	
冷	
雷	弱点
土	
水	
風	
聖	
闇	

■お宝

盗む	256／256	フ[illegible]尾
	64／256	フ[illegible]ス尾
	16／256	フ[illegible]尾
	1／256	フ[illegible]尾
落とす	256／256	フェ[illegible]ス尾
	96／256	サファイア
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	エーテル
	カード(1／8)	アバドン

■発生させることができるステータス異常

24種類すべて

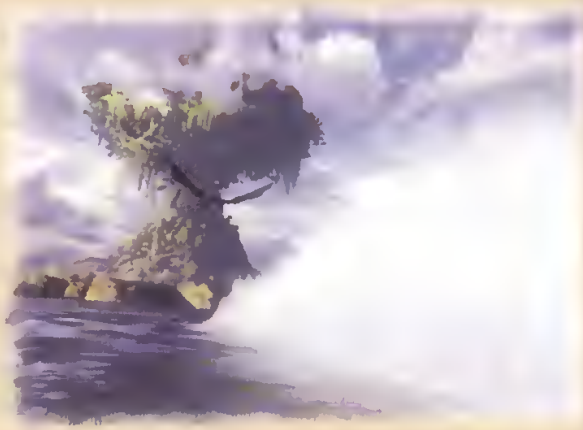
■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法通し	備考
こふし		敵・単体	91	物理		—	×	×	
プロテス	8	味方・単体	—	—		プロテス	—	—	
兜割り	0	敵・単体	特殊	魔法	—	—	×	×	残りHPを1にする
一刀両断	—	敵・全体	72	物理	—	—	×	×	
フェイス	24	味方・単体	—	—	—	—	—	—	力が25％アップ
バーシュ	8	味方・単体				バーシュ	×	—	

特記 残りHPが1ケタになると[illegible]ュ[illegible]を使用するようになる

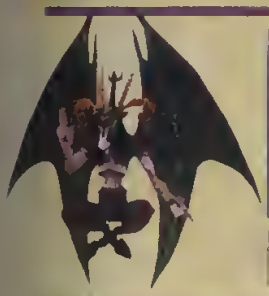
FINAL FANTASY IX MOVIE GALLERY

No.14



No.181 アッシュ

種族	出現場所
魔族／飛行	●記憶の場所



■基本データ

Lv	66
HP	21591
MP	3014
所持ギル	2746
EXP	40329
AP	4
たべる	死の宣告

■能力値

素早さ	43
力	24
魔力	24
気力	42
物理攻撃力	85
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	24
魔法回避率	9

■属性

火	
冷	
雷	
土	無効
水	
風	弱点
聖	
闇	

■お宝

盗む	256／256	テント
	64／256	テント
	16／256	テント
	1／256	テント
落とす	256／256	ハイポーション
	96／256	ラピスラズリ
	32／256	ワクチン
	1／256	エーテル
	カード(1／6)	アッシュ

■発生させることができるステータス異常

混乱・バーサク・レビテト・バニシュ以外の20種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
死の宣告	12	敵・単体	――	魔法	――	死の宣告	×	○	基本命中率63%
デス	26	敵・単体	――	魔法	――	一撃必殺	○	○	基本命中率88%
吹雪	0	敵・全体	68	魔法	冷	――	×	×	
ストップ	8	敵・単体	――	魔法	――	ストップ	○	○	基本命中率100%
リフレク	6	味方・単体	――	――	――	リフレク	○	――	

特記　自身がリフレク状態でないときには、高確率で「リフレク」を使用　その場合は、つぎの行動時に「デス」もしくは「ストップ」を使ったあと、リフレク状態が解除されるまで「吹雪」「死の宣告」で攻撃を行なう。また、アッシュがリフレク状態のときにかぎり、何かしらの行動を受けると、1／3の確率でカウンターとして「死の宣告」か「ストップ」を使用する。いずれの場合も、「デス」や「ストップ」を使用するときは、自分自身に向けて使「リフレク状態の効果で跳ね返すことが多い。

No.182 マリリス

種族	出現場所
魔族	●記憶の場所



BOSS

■基本データ

Lv	72
HP	59497
MP	3381
所持ギル	8532
EXP	0
AP	10
たべる	

■能力値

素早さ	49
力	25
魔力	25
気力	45
物理攻撃力	92
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	10
魔法回避率	9

■属性

火	吸収
冷	弱点
雷	
土	
水	
風	
聖	
闇	

■お宝

盗む	256／256	勇氏の鎧
	64／256	アルテマソード
	16／256	マサムネ
	1／256	――
落とす	256／256	フェニックスの羽
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	エーテル
	1／256	エリクサー
	カード(1／6)	――

■発生させることができるステータス異常

睡眠、スロウ、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

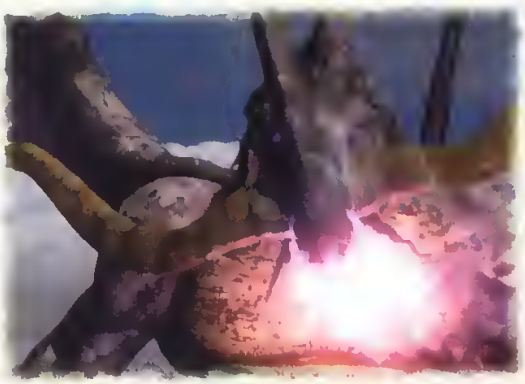
■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
剣の舞	――	敵・単体	92	物理	――	――	×	×	
ファイガ	24	敵・単体	101	魔法	火	――	○	○	
剣の雨	――	敵・全体	110	物理	――	――	×	×	バトル終了時に使用
炎斬り	――	敵・単体	110	物理	火	――	×	×	
マスタードボム	6	敵・単体	――	魔法	――	ヒート	×	○	基本命中率75%
リフレク	6	味方・単体	――	――	――	リフレク	○	――	

特記　リフレク状態のキャラクターには「マスタードボム」を使わない。マリリスと、こちらのキャラクターのひとり以上がリフレク状態の場合には、何かしらの行動を受けると1／3の確率でカウンターとして自身に向けて「ファイガ」を使い、リフレク状態の効果で反射させる。残りHPがゼロになると「剣の雨」を使用してバトルは終了(残りHPがゼロになったときに睡眠状態だった場合は「剣の雨」を使わない)。

FINAL FANTASY IX
MOVIE GALLERY

No.15



No.183 ティアマット

種族	出現場所
ドラゴン族	●記憶の場所



■基本データ

Lv	72
HP	59494
MP	3381
所持ギル	8820
EXP	0
AP	10
たべる	——

■能力値

素早さ	49
力	25
魔力	25
気力	45
物理攻撃力	92
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	10
魔法回避率	9

■属性

火	——
冷	弱点
雷	——
土	——
水	——
風	吸収
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	258／256	ブラッドソード
	64／256	フェザーブーツ
	16／256	——
	1／256	グランドヘルム
落とす	256／256	ウイングエッジ
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	エーテル
	1／256	エリクサー
	カード(1／8)	——

■発生させることができるステータス異常

睡眠、スロウ、沈黙、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
サイレントクロー	——	敵・単体	92	物理	——	沈黙	×	×	攻撃命中時には、確実に沈黙状態にする
ツイスター	20	敵・全体	特殊	魔法	風	——	×	○	(1から、自分のLv×自分の魔力÷1)までの乱数×40)のダメージ
MP吸収	0	敵・単体	36	魔法	——	——	×	×	MPを吸収
魔力吸収	——	敵・単体	——	——	——	——	×	×	対象の魔力が50%ダウン、自分の魔力が100%アップ
力吸収	——	敵・単体	——	——	——	——	×	×	対象の力が50%ダウン、自分の力が100%アップ
はないき	——	敵・単体	——	——	——	——	×	×	対象をバトルから排除する
ジェットふん射	——	敵・全体	73	物理	火	ヒート	×	×	確実にヒート状態にする
レビテト	6	敵・単体	——	——	——	レビテト	○	○	

特記 「ジェットふん射」「ツイスター」は、バトル中に1回ずつしか使わない。また、「レビテト」はレビテト状態ではないキャラクターのみを対象にする。レビテト状態のキャラクターから「たたかう」を受けると、そのキャラクターに対して カウンターで「はないき」を使用。ただし、こちらのパーティーの行動可能なメンバーがふたり以下の場合は、「はないき」を使わない。

No.184 ベヒーモス (B)

種族	出現場所
獣	●記憶の場所



■基本データ

Lv	71
HP	24123
MP	3338
所持ギル	2764
EXP	53166
AP	4
たべる	天使のおやつ

■能力値

素早さ	44
力	25
魔力	25
気力	45
物理攻撃力	95
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	10
魔法回避率	9

■属性

火	——
冷	弱点
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	フェニックスの羽
	64／256	フェニックスの羽
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	フェニックスの尾
	96／256	ラビスラズリ
	32／256	やまびこ草
	1／256	——
	カード(1／8)	オーガ

■発生させることができるステータス異常

バニシュ以外の23種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
なぐる	——	敵・単体	95	物理	——	——	×	×	
メテオカウンター	40	敵・全体	特殊	魔法	——	——	×	○	(1から、自分のLv×自分の魔力÷1)までの乱数×50)のダメージ
しゃくりあげる	——	敵・単体	95	物理	——	——	×	×	

特記 何かしらの行動を受けると、1／4の確率でカウンターとして「メテオカウンター」を使用する。

No.185 スティルヴ

種族	出現場所
魔族	●記憶の場所



■基本データ

Lv	67
HP	21906
MP	3053
所持ギル	2780
EXP	42785
AP	4
たべる	リレイズ

■能力値

素早さ	43
力	24
魔力	24
気力	43
物理攻撃力	90
物理防御力	24
物理回避率	7
魔法防御力	7
魔法回避率	9

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	弱点
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	エーテル
	64／256	エーテル
	16／256	エーテル
	1／256	エーテル
落とす	256／256	テント
	96／256	ガーネット
	32／256	毒消し
	1／256	テント
	カード(1／8)	ヴェパル

■発生させることができるステータス異常

混乱、バニシュ以外の22種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
刺す	——	敵・単体	81	物理	——	猛毒	×	×	攻撃命中時は、確実に猛毒状態にする
ファイガ	24	敵・単体	90	魔法	火	——	○	○	
レッドクリッパー	0	敵・単体	99	魔法	——	——	×	×	

No.186 クラーケン

種族	出現場所
魔族	●記憶の場所



■基本データ

Lv	72
HP	55536
MP	3380
所持ギル	17376
EXP	0
AP	10
たべる	----

■能力値

素早さ	39
力	25
魔力	25
気力	45
物理攻撃力	92
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	10
魔法回避率	9

■属性

火	----
冷	半減
雷	弱点
土	----
水	吸収
風	----
聖	----
闇	----

■お宝

盗む	256／256	源氏の兜
	64／256	ウィザードロッド
	16／256	----
	1／256	錬金のローブ
落とす	256／256	フェニックスの羽
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	エーテル
	1／256	エリクサー
	カード(1／8)	----

■発生させることができるステータス異常

スロウ、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
足	---	敵・単体	92	物理	----	----	×	×	
ウォータガ	45	敵・全体	78	魔法	水	----	○	○	
スミ	----	敵・単体	82	物理	----	暗闇	×	×	攻撃命中時には、確実に暗闇状態にする
水鉄砲	0	敵・単体	92	魔法	水	----	×	×	
ブレイズ	8	敵・単体	----	魔法	----	フリーズ	×	○	基本命中率75%

特記 クラーケンが倒されると、クラーケン右触手＆左触手も同時に倒れる。クラーケンの攻撃パターンは、触手の残り状況によって下記のように変化するが、いずれの場合も、「スミ」を暗闇状態のキャラクターに使うことはない。また、クラーケンといずれかの触手が同時にダメージを受けると、1／4の確率でカウンターとして自分に「ウォータガ」を使用し、残りHPを回復させようとする。ちなみに、「ウォータガ」を「魔法返し」の効果で返しても、各触手は攻撃対象にならない。

●右触手、左触手の両方とも残っている……「ウォータガ」「ブレイズ」(残りMP不足だと「足」のみ)を使用。攻撃を受けるとカウンターとして「スミ」か「水鉄砲」を使用する。
●右触手だけ残っている……両方とも残っているときと同じ　ただし、カウンター時には「水鉄砲」のみを使用。
●左触手だけ残っている……両方とも残っているときと同じ。ただし、カウンター時には「足」か「スミ」を使用。
●触手が両方とも倒された……「足」「ウォータガ」(残りMP不足だと「足」のみ)を使用。何かしらの行動を受けると、2／3の確率でカウンターとして「足」を使用する。

No.187 クラーケン右触手

種族	出現場所
魔族	●記憶の場所



■基本データ

Lv	71
HP	10001
MP	3338
所持ギル	----
EXP	----
AP	----
たべる	----

■能力値

素早さ	34
力	25
魔力	25
気力	45
物理攻撃力	90
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	10
魔法回避率	9

■属性

火	----
冷	半減
雷	弱点
土	----
水	吸収
風	----
聖	----
闇	----

■お宝

盗む	256／256	ウイングエッジ
	64／256	----
	16／256	----
	1／256	----
落とす	256／256	----
	96／256	----
	32／256	----
	1／256	----
	カード(1／8)	----

■発生させることができるステータス異常

なし

特記 クラーケンに付属している触手。攻撃をしてくることはない。クラーケンを倒せば、同時に倒したことになる。

No.188 クラーケン左触手

種族	出現場所
魔族	●記憶の場所



■基本データ

Lv	71
HP	10001
MP	3339
所持ギル	----
EXP	----
AP	----
たべる	----

■能力値

素早さ	34
力	25
魔力	25
気力	45
物理攻撃力	90
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	10
魔法回避率	9

■属性

火	----
冷	半減
雷	弱点
土	----
水	吸収
風	----
聖	----
闇	----

■お宝

盗む	256／256	エリクサー
	64／256	----
	16／256	----
	1／256	----
落とす	256／256	----
	96／256	----
	32／256	----
	1／256	----
	カード(1／8)	----

■発生させることができるステータス異常

なし

特記 クラーケンに付属している触手。攻撃をしてくることはない。クラーケンを倒せば、同時に倒したことになる。



PART
モンスターの基礎知識
モンスターの種族
モンスターからの獲得物
モンスター分布図
モンスターデータ
劇場艇プリマビスタ
アレクサンドリア城
霧の森
霧の大陸(中部)
氷の洞窟
ダリの地下
ダリの村
カーゴシップ
リンドブルム
霧の大陸(南部)
ク族の沼
ギザマルークの洞窟
霧の大陸(北西部)
ブルメシア
南ゲート
トレノ
ガルガン
クレイラ
クレイラ
ヒナ
フォ シル・ルー
外側の大陸 西部
結れ
ーフ
陸 東部
サン ア
大陸
外側の大陸(東部)
ートエンプレス
れ去られた大陸
イユヴェール
エスト・ガザ
グルグ火山
バイル島
イプセンの古城
地脈の洞
テラ
ブラン・バル
ノンテモニウム
チョコボの空中庭園
記憶の場所
クリスタルワールド

No.189 リッチ

種族	出現場所
魔族	●記憶の場所



■基本データ

Lv	1
HP	58554
MP	9999
所持ギル	8436
EXP	0
AP	10
たべる	—

■能力値

素早さ	49
力	25
魔力	25
気力	45
物理攻撃力	90
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	26
魔法回避率	9

■属性

火	弱点
冷	
雷	
土	吸収
水	
風	弱点
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	勇氏のこて
	64／256	セイレーンのふえ
	16／256	星のローブ
	1／256	
落とす	256／256	フェニックスの羽
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	エーテル
	1／256	エリクサ
	カード(1／8)	

■発生させることができるステータス異常

スロウ ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
デスカッター		敵・単体	90	物理		死の宣告	×	×	攻撃命中時には、確実に死の宣告状態にする
地震	0	敵・全体	72	魔法	土	——	×	×	
アースシェイク	20	敵・全体	72	魔法	土	-	×	○	
ストップ	8	敵・単体	——	魔法	——	ストップ		○	基本命中率100%
猛毒パウダー	0	敵・単体		魔法	---	猛毒	×	×	基本命中率100%
レベル5デス	20	敵・全体		——	——	——	×	○	Lvが5の倍数の対象を戦闘不能状態にする
死の宣告	12	敵・単体		魔法	——	死の宣告	×	○	基本命中率63%
デス	26	敵・単体	—	魔法	——	一撃必殺		○	基本命中率88%

特記 土属性強化の能力を持つ。こちらの行動可能なメンバー全員が土属性吸収だと、「アースシェイク」を使用しない。

No.190 ハーデス

種族	出現場所
魔族／飛行	●記憶の場所



■基本データ

Lv	92
HP	55535
MP	9999
所持ギル	9638
EXP	65535
AP	30
たべる	—

■能力値

素早さ	50
力	30
魔力	30
気力	55
物理攻撃力	115
物理防御力	27
物理回避率	9
魔法防御力	10
魔法回避率	11

■属性

火	
冷	
雷	
土	無効
水	
風	
聖	弱点
闇	吸収

■お宝

盗む	256／256	リフレクトリング
	64／256	エルメスのくつ
	16／256	バトルブーツ
	1／256	ロープオブロード
落とす	256／256	ウインクエルン
	96／256	エリクサー
	32／256	エリクサー
	1／256	エリクサー
	カード(1／8)	ホーリー

■発生させることができるステータス異常

スロウ、ヘイスト シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
裁きの刃	0	敵・単体	特殊	魔法	-		×	×	残りHPを1にする
ブレイズ	8	敵・単体	——	魔法	-	フリーズ	×	○	基本命中率100%
一刀両断	——	敵・全体	103	物理	——	——	×	×	——
シハード	80	敵味方・全体	172	魔法	闇		×	○	
リフレク	6	味方・単体	—			リフレク	○	——	
カース	——	敵・全体	80	物理	——	(※1)	×	×	確実に追加効果が発生する
マスタードボム	8	敵・単体	—	魔法	——	ヒート	×	○	基本命中率100%

※1・……混乱+毒+スロウ+ミニマム+暗闇

特記 リフレク状態のキャラクターには魔法を使用せず、残りMPが不足しているときは「ブレイズ」「マスタードボム」「リフレク」を使おうとすらしない。また、ハーデスのATBゲージは瞬時に満タンになる。剣に力をたくわえはじめると、3からのカウントダウンを行ない、ゼロになると同時に「カース」もしくは「シハード」を使用。このとき、最初のカウントダウン後には「カース」、2回目は「シハード」……というように、ふたつの攻撃を交互に使う(残りMPが足りないときは「カース」のみを使用)。なお、「魔法返し」の効果で「シハード」を返した場合、攻撃対象はハーデスのみになる。

FINAL FANTASY IX MOVIE GALLERY

No.16



No.191 マリリス（クリスタル）

種族	出現場所
魔族	●クリスタルワールド



■基本データ

Lv	69
HP	22535
MP	3127
所持ギル	2860
EXP	0
AP	7
たべる	マスタードボム

■能力値

素早さ	48
力	24
賢力	24
気力	44
物理攻撃力	88
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	10
魔法回避率	9

■属性

火	吸収
冷	弱点
雷	—
土	—
水	—
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	フェニックスの尾
	64／256	フェニックスの尾
	16／256	フェニックスの羽
	1／256	フェニックスの羽
落とす	256／256	フェニックスの尾
	96／256	オパール
	32／256	エーテル
	1／256	エリクサー
—	カード(1／8)	イフリート

■発生させることができるステータス異常

混乱・ヒート・暗闇以外の21種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
剣の舞	—	敵・単体	88	物理	—		×	×	
ファイガ	24	敵・単体	96	魔法	火		○	○	
人公斬り	—	敵・単体	105	物理	火		×	×	
マスタードボム	8	敵・単体	—	魔法	—	ヒート	×	○	基本命中率75%
エスナ	22	味方・単体	—	—	—	（備考参照）	○	—	各種の不利なステータス異常を解除
リフレク	6	味方・単体	—	—	—	リフレク	○	—	

特記 クリスタルワールドに出現する、マリリスのコピーモンスター。基本的な行動パターンはマリリスと同じ（「剣の舞」は使用しない）。

No.192 ティアマット（クリスタル）

種族	出現場所
ドラゴン族	●クリスタルワールド



■基本データ

Lv	71
HP	24127
MP	3338
所持ギル	2956
EXP	0
AP	7
たべる	ノイスター

■能力値

素早さ	49
力	25
賢力	25
気力	45
物理攻撃力	90
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	10
魔法回避率	9

■属性

火	—
冷	弱点
雷	—
土	—
水	—
風	吸収
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	エーテル
	64／256	エーテル
	16／256	ウイングエッジ
	1／256	ウイングエッジ
落とす	256／256	万能薬
	96／256	ペリドット
	32／256	フェニックスの尾
	1／256	やまびこ草
—	カード(1／8)	ガルーダ

■発生させることができるステータス異常

混乱・レビテト・バニッュ以外の21種類

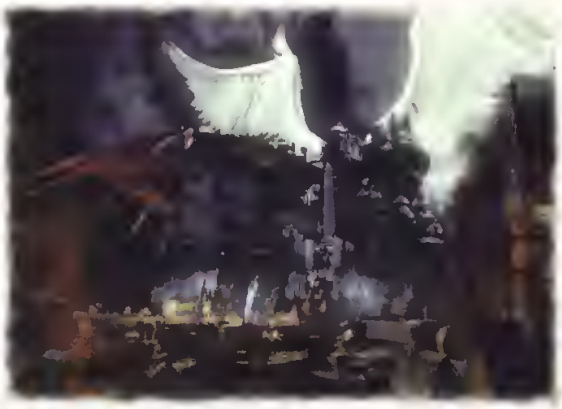
■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
サイレントクロー	—	敵・単体	81	物理	—	沈黙	×	×	攻撃命中時には、確実に沈黙状態にする
ツイスター	20	敵・全体	特殊	魔法	風	—	×	○	1から（自分のLv+自分の魔力-1）までの基数×40）のダメージ
MP吸収	0	敵・単体	31	魔法	—	—	×	×	MPを吸収
賢力吸収	—	敵・単体	—	—	—	—	×	×	対象の魔力が50%ダウン、自分の魔力が100%アップ
力吸収	—	敵・単体	—	—	—	—	×	×	対象の力が50%ダウン、自分の力が100%アップ
シェートふん射	—	敵・全体	72	物理	火	ヒート	×	×	確実にヒート状態にする

特記 クリスタルワールドに出現する、ティアマットのコピーモンスター。基本的な行動パターンはティアマットと同じ（はないき「レビテト」は使用しない）。ただし、「シェートふん射」「ノイスター」は何度でも使ってくる。

FINAL FANTASY IX MOVIE GALLERY

No.17



No.193 クラーケン（クリスタル）

種族	出現場所
魔族	●クリスタルワールド



■基本データ

Lv	72
HP	23354
MP	3381
所持ギル	4338
EXP	0
AP	7
たべる	ブレイズ

■能力値

素早さ	49
力	25
魔力	25
気力	45
物理攻撃力	92
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	10
魔法回避率	9

■属性

火	—
冷	半減
雷	弱点
土	—
水	吸収
風	—
聖	—
闇	—

■お宝

盗む	256／256	迷悪チン
	64／256	迷悪チン
	16／256	目薬
	1／256	迷悪チン
落とす	256／256	万能薬
	96／256	アメジスト
	32／256	迷悪チン
	1／256	エリクサー
	カード(1／8)	アーリマン

■発生させることができるステータス異常

睡眠・フリーズ・レビテト・ハニュ以外の20種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
メイワクカウンター	—	敵・単体	92	物理	—	迷惑	×	×	攻撃命中時には、確実に迷惑状態にする
ウォータガ	45	敵・全体	73	魔法	水	—	○		
スミ	—	敵・単体	82	物理	—	暗闇	×	×	攻撃命中時には、確実に暗闇状態にする
水鉄砲	0	敵・単体	92	魔法	水	—	×	×	
ブレイズ	8	敵・単体	—	魔法	—	フリーズ	×		基本命中率75%
エスナ	22	味方・単体	—	—	—	（備考参照）	○		各種の不利なステータス異常を解除

特記　クリスタルワールドに出現する、クラーケンのコピーモンスター　触手は攻撃対象にできない　通常は「ウォータガ」「スミ」「水鉄砲」「ブレイズ」残りMP不足だと「スミ」「水鉄砲」のみ）を使用。何かしらの行動を受けると、2／3の確率で「メイワクカウンター」を使う

No.194 リッチ（クリスタル）

種族	出現場所
魔族	●クリスタルワールド



■基本データ

Lv	68
HP	22218
MP	3091
所持ギル	2828
EXP	0
AP	7
たべる	レベル5デス

■能力値

素早さ	48
力	24
魔力	24
気力	43
物理攻撃力	87
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	26
魔法回避率	9

■属性

火	弱点
冷	—
雷	—
土	吸収
水	—
風	弱点
聖	弱点
闇	半減

■お宝

盗む	256／256	原石
	64／256	原石
	16／256	原石
	1／256	原石
落とす	256／256	テント
	96／256	トパーズ
	32／256	エーテル
	1／256	エリクサー
	カード(1／8)	レイス

■発生させることができるステータス異常

混乱・睡眠・レビテト・ハニュ以外の20種類

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
デスカッター	—	敵・単体	87	物理	—	死の宣告	×	×	攻撃命中時には、確実に死の宣告状態にする
地震	0	敵・全体	69	魔法	土	—	×	×	
アースシェイク	20	敵・全体	69	魔法	土	—	×	○	
ストップ	8	敵・単体	—	魔法	—	ストップ	○	○	基本命中率100%
猛毒パウダー	0	敵・単体	—	魔法	—	猛毒	×	×	基本命中率100%
レベル5デス	20	敵・全体	—	—	—	—	×	○	Lvが5の倍数の対象を戦闘不能状態にする
死の宣告	12	敵・単体	—	魔法	—	死の宣告	×	○	基本命中率63%
デス	26	敵・単体	—	魔法	—	一撃必殺	○	○	基本命中率88%

特記　クリスタルワールドに出現する、リッチのコピーモンスター　基本的な行動パターンはリッチと同じ。ただし、こちらのメンバー全員が土属性吸収でも「アースシェイク」を使用する。

FINAL FANTASY IX MOVIE GALLERY

No.18



No.195 デスゲイズ

種族	出現場所
魔族／昆虫／飛行	●クリスタルワールド



■基本データ

Lv	74
HP	55535
MP	9999
所持ギル	8916
EXP	0
AP	0
たべる	——

■能力値

素早さ	49
力	25
魔力	25
気力	46
物理攻撃力	94
物理防御力	10
物理回避率	7
魔法防御力	10
魔法回避率	9

■属性

火	——
冷	弱点
雷	——
土	無効
水	——
風	弱点
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	エリクサー
	64／256	黒茸
	16／256	——
	1／256	デュエルクロー
落とす	256／256	ウイングエッジ
	96／256	フェニックスの尾
	32／256	エーテル
	1／256	エリクサー
	カード(1／8)	——

■発生させることができるステータス異常

睡眠　スロウ、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
デモンスクロー	——	敵・単体	94	物理	——	——	×	×	
メテオ	40	敵・全体	特殊	魔法	——	——	×	○	「1から 自分のLv×自分の魔力÷1 までの乱数×50」のダメージ
デス	26	敵・単体	——	魔法	——	一撃必殺	○	○	基本命中率88%
ぶんまわす	——	敵・全体	75	物理	——	——	×	×	
レベル5デス	20	敵・全体	——	——	——	——	×	○	Lvが5の倍数の対象を戦闘不能状態にする
ツイスター	20	敵・全体	特殊	魔法	風	——	×	○	「1から（自分のLv×自分の魔力÷1 までの乱数×45）」ダメージ

特記　バトル開始直後にはかならず「メテオ」を使用するほか、4回目の行動後から「とじる」や「ひらく」を使いはじめる。「とじる」を行なうと、物理防御力が2倍になり、逆に「ひらく」を行なうと半分になる。開いている状態では「デモンズクロー」「ぶんまわす」、閉じている状態では「デス」「レベル5デス」「ツイスター」を使用。このとき、残りMPが不足していても 魔法を使おうとする（結果的に攻撃しない）

No.196 トランス・クジャ

種族	出現場所
人型／飛行	●クリスタルワールド



■基本データ

Lv	76
HP	55536
MP	9999
所持ギル	
EXP	
AP	
たべる	——

■能力値

素早さ	50
力	26
魔力	26
気力	47
物理攻撃力	96
物理防御力	10
物理回避率	8
魔法防御力	27
魔法回避率	9

■属性

火	——
冷	——
雷	——
土	——
水	——
風	——
聖	——
闇	——

■お宝

盗む	256／256	エーテル
	64／256	白のローブ
	16／256	——
	1／256	転生の指輪
落とす	256／256	——
	96／256	——
	32／256	——
	1／256	——
	カード(1／8)	——

■発生させることができるステータス異常

スロウ、暗闇　ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名	MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
フレアスター	0	敵・全体	固定	魔法	——	——	×	×	「対象のLv×35」のダメージ
フレア	46	敵・単体	96	魔法	——	——	○	○	
ホーリー	36	敵・単体	96	魔法	聖	——	○	○	
ケアルガ	20	味方・単体	96	——	——	——	○	——	
リフレク	6	味方・単体	——	——	——	リフレク	○	——	

特記　基本的に「フレア」「ホーリー」は リフレク状態のキャラクターには使わない。そのため、こちらの全員がリフレク状態だと「フレアスター」でしか攻撃しなくなる。また、トランス・クジャが自身に「リフレク」を使い、何かしらの行動を受けたときに1／2の確率でカウンターとして自分に「フレア」か「ホーリー」を使って跳ね返す、という反撃を行なう場合も多い。残りHPが27767以下になったときには、一度だけカウンターで「フレアスター」か「ケアルガ」を使用。これ以降は 残りHPが27767以下なら、何かしらの行動を受けると1／2の確率でカウンターとして「フレアスター」か「ケアルガ」を使う（「フレア」「ホーリー」での反撃は行なわなくなる）。ただし、「ケアルガ」は自身がリフレク状態のときには使わない。くわしい攻略法はP.324を参照

FINAL FANTASY IX MOVIE GALLERY

No.19



No.197 永遠の闇

特徴	出現場所
飛行	●絶望の丘



BOSS

■基本データ

Lv	69
HP	54100
MP	9999
所持ギル	----
EXP	----
AP	----
たべる	----

■能力値

素早さ	23
力	24
魔力	24
気力	44
物理攻撃力	88
物理防御力	28
物理回避率	7
魔法防御力	31
魔法回避率	9

■属性

火	
冷	
雷	
土	無効
水	
風	弱点
聖	弱点
闇	

■お宝

盗む	256／256	エリクサー
	64／256	エリクサー
	18／256	エリクサー
	1／256	エリクサー
落とす	258／256	
	96／256	
	32／256	
	1／256	
	カード(1／8)	

■完全させることができるステータス異常

スロウ、ヘイスト、シェル、プロテス、リフレク

■使用攻撃

攻撃名		MP	対象	パワー	タイプ	属性	追加効果	リフレク	魔法返し	備考
グラントクロス	Ⓐ	----	敵・全体	----	----	----	----	×	×	16種類の効果(※1、各1/8の確率で発生させる)
青の衝撃	Ⓐ	0	敵・単体	特殊	魔法	----	----	×	×	残りHPを1にする
ニュートンリング	Ⓐ	----	敵・全体	132	物理	----	----	×	×	
フレア	Ⓑ	46	敵・単体	85	魔法	----	----	○	(※2)	
ホーリー	Ⓑ	36	敵・単体	85	魔法	聖	----	○	(※2)	
メテオ	Ⓑ	40	敵・全体	特殊	魔法	----	----	×	(※2)	1体に[自分のLv×自分の魔力×乱数×50]のダメージ
ファイガ	Ⓒ	24	敵・全体	68	魔法	火	----	○	(※2)	
ブリザガ	Ⓒ	24	敵・全体	68	魔法	冷	----	○	(※2)	
サンダガ	Ⓒ	24	敵・全体	68	魔法	雷	----	○	(※2)	
ケアルガ	Ⓓ	20	味方・単体	85	----	----	----	○	----	
シェル	Ⓓ	8	味方・単体	----	----	----	シェル	○	----	
プロテス	Ⓓ	8	味方・単体	----	----	----	プロテス	○	----	

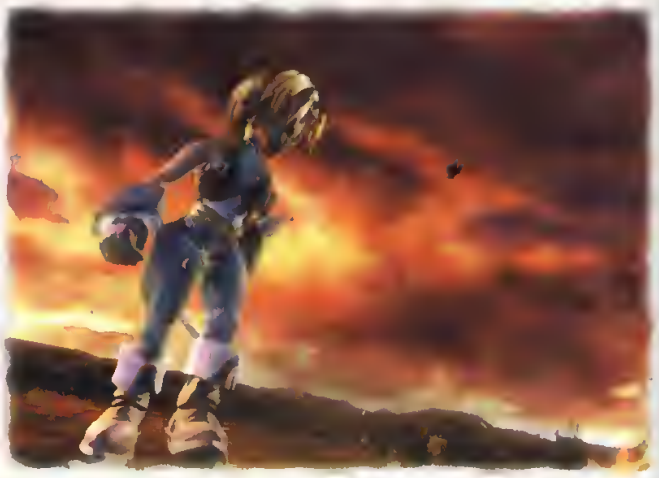
※1……戦闘不能、一撃必殺、混乱、バーサク、ストップ、石化、沈黙、暗闇、迷惑、ゾンビ、毒、睡眠、ヒート、フリース、死の宣告、ミニマム、および「残りHPを1～10にする」効果の計16種類
※2……動作は行なうが、魔法は使用しない

特記 火属性強化の能力を持つ。永遠の闇は、早いペースで行動する(最大4連続で行動可能)。使う攻撃は、攻撃名の欄に書かれたⒶ～Ⓓの4グループにわかれており、それぞれ下記のような条件で使用する。Ⓐの攻撃だけは使用順番が決まっており「青の衝撃」→「グラントクロス」→「ニュートンリング」→「青の衝撃」・「青の衝撃」をくり返す。その合間に、"こちらのパーティーの状況に応じて該当するグループからランダムでひとつずつ攻撃を使用することになる。元気なメンバーとは、行動不能および瀕死状態でないメンバーを指す。いずれの場合も、リフレク状態のキャラクターには「フレア」「ホーリー」を使用しない。さらに、"こちら全員がリフレク状態だと、"のふたつに加えて「ファイガ」「ブリザガ」「サンダガ」も使わない。

Ⓐ……つねに使用
Ⓑ……元気なメンバーが4人のときに使用
Ⓒ……元気なメンバーが3人以上のときに使用
Ⓓ……元気なメンバーがふたり以上のときに使用。「ケアルガ」のみ、永遠の闇の残りHPが27049以下のときにしか使わない

FINAL FANTASY IX MOVIE GALLERY

No.20





CHAPTER 6

SCENARIO



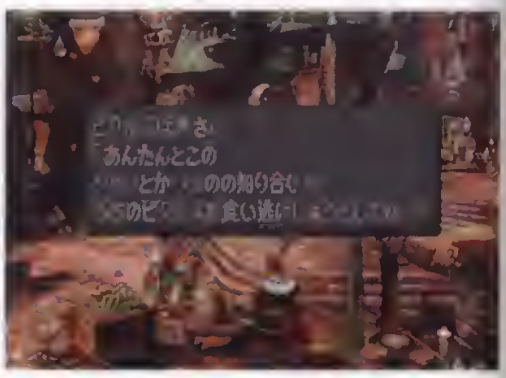
シナリオ解説1

ATEについて

1-1 ATEとは

操作キャラクターがいる場所とは別のところで進行しているイベントを見ることができるシステム(もしくはそのイベント)を、アクティブタイムイベント——略して「ATE」と呼ぶ。ATEを見れば、登場キャラクターたちの心情や物語の内容を、より深く理解することができる。また、場合によってはアイテムが入手できたり、冒険を進めるために役立つ情報が手に入ることもあるのだ。よほど先を急ぐ場合をのぞけば、可能なかぎり多くのATEを見ていきたい。

ATEは全部で83個あり、見るか見ないかを選択できるタイプと、特定の条件を満たすとかならず見ることになるタイプ(強制ATE)の2種類に分類することができる(なかには前者のタイプから後者のタイプへ変化するものもある)。ちなみに、ATEは発生したエリア内でしか見ることができない(リンドブルムの商業区&劇場街&工場区は、まとめてひとつのエリアと見なされる)。



⬆基本的に、ATE内ではキャラクターを操作することはできず、自動的にイベントが進行していく。

1-2 ATEの発生条件

ATEは、個別に設定された「発生条件」を満たすことで発生する。ATEが発生すると合図の音が鳴り、画面左下にアイコンが表示されるのだ。アイコンが表示されているときにSELECTボタンを押すと、その時点で発生しているすべてのATEのタイトルが表示されるので、見たいものを選択しよう。ただし、発生したATEが強制ATEだった場合は、アイコンが表示された直後に自動的にイベントを見ることになる。

特定のマップに入る、特定の行動を行なう、特定のATEを見るなど、ATEの発生条件はさまざまだ。なかには、複数の条件を満たさなければ発生しないATEもある。



⬅発生条件を満たすと、合図の音とともに、画面左下に「ACTIVE TIME EVENT」のアイコンが出現する。



⬅アイコンが水色だったら、SELECTボタンを押してリストを表示させ、見たいATEを選ぼう。

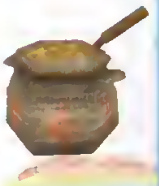
1-3 ATEの消滅条件

各ATEは、個別に設定されている「消滅条件」を満たすと、二度と見ることができなくなって(=消滅して)しまう。発生するときとは異なり、アイコンが消えたことでしか消滅を確認できず、気づいたら消滅していたという事態も起こりうるので、注意が必要だ。

ただし、どのような行動をとればATEが消滅するかを事前に知る方法は、ゲーム中にはない。また、あるATEを消滅させなければ別のATEが発生しない、という場合もあるため、1回のプレイですべてのATEを見ることは不可能だ。すべてのATEを見たいのならば、消滅前のセーブデータからやり直したり、2回目以降のプレイで見るようにしよう。

シナリオ解説2

エーコのお料理



PART
ATEについて
エーコのお料理
ATEリスト
シナリオ攻略
DISC 1
DISC 2
DISC 3
DISC 4

2-1 「エーコのお料理」とは？

DISC 2ではじめてマダイン・サリを訪れたとき、エーコが料理を作ってジタンたちにふるまうイベントが発生する。この料理の完成度は、特定のATEを見たかどうかや、ATE内で選んだ選択肢によって変わり、それにともなって食事前～食事後に聞ける話が変化するのだ。ここでは、料理に影響する選択肢と聞ける話の関係を説明していこう。



←どんな結果になっても、その後の物語の展開には影響を与えないが、エーコから聞ける情報の量が変わってくる。

2-2 料理に関するATE

エーコの料理に関連するATEは、強制ATE『エーコのきもち』、ATE『エーコの台所』、ATE『続・エーコの台所』の3つ。これらのATEで選択肢を選ぶことにより、料理の完成度を決める4種類のポイントが増減するのだ。3つのATEのうち『エーコのきもち』以外は、見なくても料理を作り終えることができるが、その場合は完成度が低くなりやすい。また、状況によっては、ATE『ビビのきもち』を見たかどうかも、料理の完成度に関わってくる。

2-3 料理の完成度

料理の完成度は、下記の6つの内容に影響を与える。これらの話題には、それぞれ複数の種類のセリフが用意されているが、そのうちのどれを聞けるかは、ATE内での選択で増減した4つのポイントによって決定されるのだ。

なお、実際にはAとBのあいだに「ジタンの感想に対するエーコの答え」が入るが、その内容はATE『続・エーコの台所』の展開により変化する。

A 料理の見た目に対するジタンの感想



B 料理の量に対するジタンの感想



C シチューの味に対するジタンの感想



D 魚料理の味に対するジタンの感想



E 食事中に聞ける話



F 食器を片づけたときに聞ける話



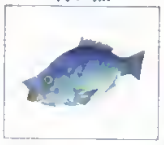
2-4 ATEで増減する4つのポイント

各ATEで選択肢を選ぶと、それに応じて、シチューの良し悪しを表す「シチューポイント」、シチューの量を表す「シチュー量ポイント」、魚料理の良し悪しを表す「釣りポイント」、食事への満足度を表す「満足ポイント」が増減する。それぞれのポイントの組み合わせによって㋐～㋔の話題に対応したセリフが決定。基本的に、各ポイントが高いほど良い結果になる。ちなみに食卓にのぼる魚は、釣りポイントが高い順に「タイのような赤い魚＞サバのような青い魚＞アンコウのような緑の魚」となる。

赤い魚



青い魚



緑の魚



㋐ 料理の見た目に対するジタンの感想

シチューポイントと釣りポイントの合計の高さにより変化する。

ポイント	ジタンの感想
高	「こりゃ、ごちそうだ！」
	「へえ、うまそうだ」
低	「おっ、できてるできてる」

㋑ 料理の量に対するジタンの感想

シチュー量ポイントと釣りポイントの合計の高さにより変化する。

ポイント	ジタンの感想
高	「これ全部エーコがつくったのか!?」
	「たくさんつくったな……」
低	「わるいけど、あっという間に食べちゃうぜ！」

㋒ シチューの味に対するジタンの感想

シチューポイントの高さにより変化する。

ポイント	ジタンの感想
高	「すんげ～うまいシチューだ！　これなら店がひらけるぜ！」
	「このシチューいけるぜ！」
低	「シチューは……ユ、ユニークな味だな」

㋓ 魚料理の味に対するジタンの感想

釣りポイントの高さにより変化。ただし、ATE『続・エーコの台所』でクイナが手伝った場合、クイナが魚料理の焼き加減を見てくれたという理由で、より良い結果が出ることがある。

ポイント	ジタンの感想
高	「魚、焼きかげんも良くって、たくさん食えて、とにかくうまい！」
	「魚、おいしいな。もっと食べたいくらいだ」
低	「魚は……見た目のわりにうまいけど、あんまり食べられるところがないなぁ」

㋔ 食事中に聞ける話

全5パートにわかれており、「❶ほかの村人たちの話→❷エーコの生い立ち→❸召喚士の特性→❹エーコの口説き文句→❺シメくくり」の順につづく。このうち、❷や❸は満足ポイントが高くなければ聞けない。また、❺の内容は、シチューに山ブリ虫を入れたかどうかで変化。

㋕ 食器を片づけたときに聞ける話

全3パートにわかれており、「❶イーファの樹の封印→❷封印の理由→❸封印の力」の順につづく。このうち、❷や❸は釣りポイントが高くなければ聞けない。

2-5 ATE『続・エーコの台所』の分岐条件

ATE『続・エーコの台所』の内容は、強制ATE『エーコのきもち』やATE『エーコの台所』での選択によって、いくつかに分岐する。セリフや展開が変化する部分について、簡単に説明しよう。

① ATE開始時

事前にクイナを釣っているとクイナの自己紹介から、釣っていない場合はエーコが料理をする場面（右ページの㋐）からはじまる。



←エーコは最初、クイナのことをクジャだと早とちりしてしまうのだ。

② エサの感想

事前にクイナを釣っているとクイナが釣りのエサに対する感想を述べるが、その内容は山ブリ虫をシチューに入れていたかどうかで変化する。

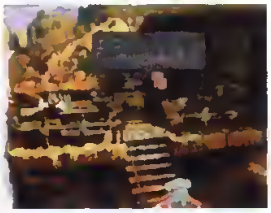
③ 味見の感想

事前にクイナを釣っていると、こちらが頼む頼まないにかかわらず、クイナが料理の味見をする。味見の感想は、シチューのためにくんでいた水の量によって変わり、「0人分」「1～10人分」「11人分」「12～14人分」の4パターンが存在。さらに、0～9人分だとエーコをしかる。また、味見を頼んでいた場合は、クイナが料理の心がけを教えてくれたうえ、11～14人分のときのみ、エーコをほめたのちに手伝ってくれる。

エーコのお料理
ATEリスト
シナリオ攻略
DISC 1
DISC 2
DISC 3
DISC 4

❹ エーコのひとりごと

クイナが手伝わない場合、エーコは料理をするときにひとりごとを言うが、そのセリフは事前にくんでいた水の量によって変わり、「0～5人分」「6～9人分」「10～14人分」の3パターンがある。なお、水の量が0人分の場合のみ、このセリフの前に、エーコがシチューに水をそそぎ足すシーンが挿入される。



❺ モーグリの言い訳

水の量が0～5人分の場合、もしくは水の量が10～14人分でクイナにもビビにも手伝ってもらえない場合、水くみを担当したモーグリがエーコに言い訳する。言い訳の内容はモーグリごとに変化。

❻ クイナの登場

事前にクイナを釣っておらず、かつ、くんでいた水の量が6～9人分ではない場合、ATEの最後にクイナが水中から登場する。

2-6 ATE内の選択によるポイントへの影響

3つのATEにおける選択および分岐が、どのポイントに影響を与えるかを、下表にまとめてみた。これを参考にして料理の完成度を上げ、エーコからできるだけ多くの話を聞こう。

■各ATEでの選択や分岐がポイントに与える影響

ATE	分岐条件	シチュー	シチューB	満足	解説
「エーコのきもち」	どのモーグリに担当を割り振るか	○	×	○	○	チモモ、モチャ、モーネルの3匹に、魚釣り、イモ掘り、水くみを割り振る。釣りが得意なのはチモモ＞モチャ＞モーネルの順で、得意なモーグリが担当するほど釣りポイントは高くなる。また、イモ掘りをモーネルが担当した場合は、掘りに行った先で眠ってしまうため、シチューポイントは減る。 【オススメの行動】魚釣りはチモモ、芋堀りはモチャ、水くみはモーネルに割り振る。
「エーコの台所」	何人分の水をくんだか	○	○	△	○	水の量は0～14人分のあいだで選択（15人分だと水があふれて決め直し）。量が多いほどシチュー量ポイントは高くなる。シチューポイントと満足ポイントは、9人分がもっとも高く、そこから離れるほど低くなっていく。このATEを見なかった場合は「0人分くんだ」ことになる。 【オススメの行動】クイナに手伝わせることを考えて、水の量は11人分にする。
	シチューに山ブリ虫を入れたか	○	×	○	○	山ブリ虫をシチューに入れると、シチューポイントと満足ポイントは下がる。入れなかった場合は、その山ブリ虫を魚釣りのエサとして使うために、釣りポイントが増加。このATEを見なかった場合は「シチューに入れない」ことになる。 【オススメの行動】山ブリ虫は入れない。
	クイナを釣ったか	△	×	△	△	釣り担当のモーグリが助けを求めてきたときに「ナベをあずけて手助けにいく」を選ぶとクイナが釣れる。クイナを釣ると、ATE「続・エーコの台所」でクイナに味見を頼むかどうかが選択可能。クイナに味見を頼み、その結果クイナが手伝ってくれれば各ポイントは上がる（水の量が10人分以下だと、味見を頼んでも手伝ってもらえない）。 【オススメの行動】釣り担当のモーグリを手伝い、クイナを釣る。
「続・エーコの台所」	クイナが手伝ったか	○	×	○	○	「水の量が11人分以上」「クイナを釣っている」のふたつの条件がそろっている場合のみ、クイナに味見を頼むと手伝ってもらえる（このとき、クイナはかならずビビを呼ぶ）。クイナに手伝ってもらうと、各ポイントが増える。このATEを見なかった場合は「手伝っていない」ことになる。 【オススメの行動】クイナに味見を頼み、手伝ってもらう。
	ビビが手伝ったか	○	×	×	×	「ATE『ビビのきもち』を見た」「水の量が10人分以上」のふたつの条件がそろっていると、手伝いのモーグリの提案でビビが手伝ってくれてシチューポイントが上がる。また、クイナが手伝った場合は、かならずビビも手伝うので「クイナが手伝ったか」「ビビが手伝ったか」の両方を満たす。このATEを見なかった場合は「手伝っていない」ことになる。 【オススメの行動】クイナに手伝ってもらう。

※ ○……影響する、×……影響しない、△……その後の選択によっては影響する

ATEリスト

ATEリストの見かた

リンドブルム巨大城（復興後）～リンドブルム（復興）❶

【共通条件】❷なし
【ポイント】強制ATE「❸立て」を見るためには、3つの扉をシドに使う前に、商業区のショップなどを利用して所持ギルを50ギル未満にしておくこと

❹	❺	❻
漂着物	発生 リンドブルム巨大城の客室で目覚めたのち、廊下❸に出る。 消滅 ●リンドブルム巨大城のリフトがトックに行く。●再度客室に行ったあと、廊下❷に出る。	クイナが港に流れ着き、兵士たちに発見される。 特記 【→ATE「求道者」】

❶エリア名……ATEが発生するエリア。
❷共通条件……そのエリア内で発生するATEに共通した条件。各ATEを発生させるには、この条件を踏まえたうえで、個別の発生条件を満たす必要がある。たとえば、ATEの個別の発生条件に「マップを切りかえる」とある場合、共通条件で「発生しない」とされている場所以外にマップを切りかえなければならない。
❸ポイント……そのエリア内で発生する、すべてのATEを見るために注意すべき点。
❹ATE名……ATEのタイトル。強制は強制ATEであることを、強制は特定の条件を満たすと強制ATEになることを示す。
❺発生および消滅条件……そのATEの発生や消滅に関する条件。アイコンの意味は以下のとおり。
発生…そのATEを発生させるために必要な行動。発生後、一時的にそのATEを見ることができなくなるマップがある場合は、それも併記。
消滅…そのATEを消滅させる行動。発生することなく消滅する条件と、発生したあと見る前に消滅する条件の両方を含む。
❻内容……ATEのおおまかな内容。ATEを見ることで起こる現象やATE内での展開の変化、入手アイテムなどは特記として記載。また、そのATEを見ることが発生の必須条件となるATEを【→ATE「○○○」】という形で表記している。

※このリストでは、すべてのATEをエリアごとにわけて、シナリオ進行順に並べて掲載している
※場所の表記は、全マップガイド（→P 401～554）におけるマップ名に準じている

DISC 1

ATE名	発生および消滅条件	内容
劇場艇プリマビスタ（墜落後）～魔の森		
【共通条件】劇場艇プリマビスタ（墜落後）で発生するATEは劇場艇内でのみ、魔の森で発生するATEは魔の森でのみ見ることができる。		
森の番人	発生 劇場艇プリマビスタ（墜落後）でジタンとシナが再会し、会話を終える。 消滅 ——	ガーネットとビビが、魔の森で何者かに追われる。 特記 発生時に、セーブモーグリのモスコがATEの説明をする。強制ATEではないが、かならず見なければならない。
脱出するのだ！	発生 魔の森でのプリゾンケージ（2回目）戦後、劇場艇プリマビスタ（墜落後）でバクーと会話し、操縦室を出る。 消滅 貨物室で、バクーとのバトルに勝利する。	倉庫に閉じこめられたスタイナーが、ガーネット人形を発見して感想をもらす。 特記 【→ATE「おいらの宝物」】
置いてけぼり	発生 魔の森でのプリゾンケージ（2回目）戦後、劇場艇プリマビスタ（墜落後）でバクーと会話し、操縦室を出る。 消滅 貨物室で、バクーとのバトルに勝利する。	アレクサンドリアの酒場にひとり残されたルビィが、タンタラスの仲間たちを想う。
おいらの宝物	発生 ATE「脱出するのだ！」を見る。 ※船外（MAP 32-1）では発生せず、見ることもできない。 消滅 貨物室で、バクーとのバトルに勝利する。	シナが、自分の宝物であるガーネット人形を探しまわる。
森の演奏会	発生 スタイナーとビビを仲間にしたあと、魔の森の獣道❷に行く。 消滅 魔の森の泉に行く。	劇場艇に残ったオーケストラ団員たちが、景気づけに演奏をはじめる。 特記 このATEを見るか消滅させると、劇場艇プリマビスタ（墜落後）のBGMが変化し、劇場艇からバクーとブランクがいなくなる。
強制 素直になれずに	発生 魔の森の泉に行く。 消滅 ——	ブランクがバクーから地図を受け取り、ジタンたちのもとへ届けに向かう。



ATEリスト
シナリオ攻略
DISC 1
DISC 2
DISC 3
DISC 4

ATE名	発生および消滅条件	内容
自動 おしえて!モグタロー!!	発生 魔の森を脱出後、セーブモーグリのモンティから説明を受ける。 消滅 ——	モーグリのモグタローが「ヘルプ」「バトル」「アビリティ」「トランス」「フィールドアイコン」「セーブモーグリ」について説明する。
氷の洞窟		
【共通条件】		
自動 おしえて!モグタロー!! (2じかんめ)	発生 氷花の間で、氷に閉じこめられたモイスを助ける。 消滅 ダリの村でカーゴシップに乗る。	モーグリのモグタローが「ステータス」「属性」「カードゲーム」について説明する。 特記 パーティーにビビがいないと、モイスを助けることはできない。
ダリの村		
【共通条件】同じマップで複数のATEを連続して見ることはできない(ひとつ見たらマップを切りかえる必要がある)		
戸惑うビビ	発生 宿屋の部屋で目覚める。 消滅 宿屋から村の通りに出る。	村の子どもたちから避けられ、ビビがとまどう。
ダガー、がんばる	発生 宿屋の部屋で目覚める。 ※ATE「猫は見ていた」もしくは「まだ猫は見ていた」発生中は宿屋(MAP 38-2)で見ることができない。 消滅 畑に行く。	畑のおばばと会話して庶民の言葉を覚えようと、ダガーが奮闘する。
ダガー、まだまだがんばる	発生 ATE「ダガー、がんばる」を見るか消滅させたあと、村の通りと武器屋以外に数回マップを切りかえる。 ※ATE「猫は見ていた」もしくは「まだ猫は見ていた」発生中は宿屋(MAP 38-2)で見ることができない(同マップで「ダガー、まだまだがんばる」が発生した場合をのぞく)。 消滅 武器屋でダガーと会話する。	武器屋へやってきたダガーが、看板娘エブと会話することで庶民の言葉を学ぼうとする(途中に選択肢あり)。 特記 選んだ選択肢によって、ダガーに対する看板娘エブの態度が変わる。
猫は見ていた	発生 宿屋から村の通りに出る。 ※宿屋(MAP 38-2)では見ることができない(同マップでATE「ダガー、まだまだがんばる」が発生した場合をのぞく)。 消滅 村の通りでビビと会話する。	自分の立場をよくするため思案していた宿屋の親父ハルが、妙案を思いつく。
まだ猫は見ていた	発生 村の通りでビビと会話する。 ※宿屋(MAP 38-2)では見ることができない(同マップでATE「ダガー、まだまだがんばる」が発生した場合をのぞく)。 消滅 ビビとダガーを呼んだあと、宿屋の部屋でダガーに話しかける。	ビビの存在を村長に知らせた宿屋の親父ハルが、自分の株を上げることができたと喜び、寝たフリを決めこむ。
自動 女王陛下のスタイナー	発生 ビビとダガーを呼んだあと、宿屋の部屋でダガーに話しかける。 消滅 ——	酒場で情報収集に励むスタイナー。モリッドという人物がカーゴシップの世話をしていると聞き出す。
リンドブルム・商業区&劇場街&工場区(通常時)		
【共通条件】3つの強制ATE以外のATEは、以下のマップで見ることができない。商業区のMAP 65-1 宿屋❶、MAP 65-5 商業区駅、MAP 65-9 民家、MAP 65-11 武器屋、MAP 65-12 道具屋、MAP 65-13 合成屋。劇場街のMAP 65-14 劇場街駅。工場区のMAP 65-20 工場区駅。		
自動 おしえて!モグタロー!! (はじめての合成)	発生 商業区の宿屋❶で、ビビとの会話を終える。 消滅 ——	モーグリのモグタローが、「合成屋について」を説明する。 特記 氷の洞窟で強制ATE「おしえて!モグタロー!!(2じかんめ)」を見ていなくても、「ステータス」「属性」「カードゲーム」の項目は出現。
田舎侍スタイナー	発生 商業区の宿屋❷から大通りに出る。 ※商業区の商店通りでは見ることができない。 消滅 劇場街のアジトに行く。	リンドブルムがあまりに広いため迷子になったスタイナー。城への道を尋ねる途中でギサールの野菜のピクルスを試食する。 特記 【→ATE「ジョウキキカン」】
自動 ビビの買い物	発生 商業区の商業区駅に行く。 消滅 ——	道具屋でクボの実をもらうビビ。狩猟祭に興味を持ち、店主のアリスに話を聞く。 特記 ★クボの実が手に入る。
ジョウキキカン	発生 ●ATE「田舎侍スタイナー」を見たあと、劇場街の駅前通りに行く。●劇場街の駅前通りでATE「田舎侍スタイナー」を見たあと、マップを切りかえる。 消滅 劇場街のアジトに行く。	城へはたどり着いたものの、姫の部屋が見つけられないスタイナー。じいさんに道を尋ね、新型飛空艇ヒルダガルデ2号はジョウキで飛ぶという話を聞く。

ATE名	発生および消滅条件	内容
強制 なにができるのか	発生 劇場街のアジトに行く。 消滅 ——	城にいるダガーが、街へ出ようとして見張りの兵士に止められ、「守られるだけではなんの解決にもならない」と悩む。
バクーと仲間たち	発生 劇場街のアジトから劇場通りに出る。 消滅 リンドブルム巨大城の客室でスタイナーと会話する。	魔の森を脱出したタンタラスの一行。ひとまず休憩しながら、ブランクの石化を解く方法を考える。 特記 このATEを見たかどうかによって、南ゲート(ボーデンアーチ)にあるエーテルの位置がDISC 3で変化。

DISC 2

ATE名	発生および消滅条件	内容
トレノ		
【共通条件】ATE「罪と罰」以外のATEは、一度ATEを見たマップでは発生せず、見ることもできない。同時に、すべてのATEは、以下のマップでは発生せず、見ることもできない。MAP 46-4 ヒショップ家、MAP 46-5 合成屋、MAP 46-6 クイーン家前、MAP 46-7 クイーン家、MAP 46-10 ナイト家、MAP 46-11 キング家前、MAP 46-12 オークション会場、MAP 46-14 酒場。 【ポイント】最初にMAP 46-1 門で「名物」を見ること。また、MAP 46-13 雑居区に行くと多くのATEが消滅してしまうため、MAP 46-2 回廊のほうから街をまわるようにしよう。		
名物	発生 トレノに入る。 消滅 回廊か雑居区に行く。	ダガーが4本腕の男に1000ギル(フィールアイコン表示中に●ボタンを押せば500ギル)を盗まれてしまい、男を追いかける。 特記 所持ギルが盗まれる額未満だった場合、全額を盗まれる。このATEを見たあと、オークション会場に入る前にビショップ家前で4本腕の男に話しかけると、パワーベルトが手に入る。【→ATE「追跡」】
野望	発生 トレノに入る。 消滅 オークション会場か雑居区に行く。	雑居区の住人ナタリーが、弟のマリオに野望を語る。ふたりの会話を聞いていたマーカスは、なげきながら酒場へ。
追跡	発生 ATE「名物」を見たあと、回廊へ行く。 消滅 ビショップ家前か雑居区に行く。	ダガーが、4本腕の男を取り逃がしてしまう。ダガーが去ったあと、4本腕の男は買い物のためビショップ家に行く。
困惑	発生 カードスタジアムか雑居区に行く。事前にATE「追跡」が発生していた場合は、ビショップ家前に行っても発生。 消滅 ナイト家前に行く。	トレノがぶっそうな街だと思い知ったダガー。今度は、酔っぱらいや耳が遠いじいさんを見て困惑する。
再会	発生 ●雑居区に行く。●ATE「野望」を見たあとに、マップを切りかえる。 消滅 オークション会場か酒場に行く。	酒場でマーカスがバクーと再会。白金の針を盗みに行く相談をする。
強制 存在	発生 ●ナイト家前に行く。●ATE「困惑」を見たあとに、マップを切りかえる。 消滅 ——	オークション会場に入ったダガーが、クジャの存在に気づく。 特記 ナイト家前からキング家前に向かうと、強制ATEとして見ることになる。
罪と罰	発生 ガルガン・ルーへの道が開けたあと、回廊へ出る。 ※トット家階段とトット家では見ることができない。 消滅 ガルガン・ルーでガルガントに乗る。	南ゲートで名物「まんまるカステラ」を食べつづけていたシナがバクーに見つかり、お仕置きを受ける。
クレイラの街		
【共通条件】基本的に、同じマップで複数のATEを連続して見ることができる。ただし、MAP 20-9 大聖堂❷で神官に話しかけた直後のみ、片方のATEを見ると、もう片方のATEが消滅する。		
嫌わないで	発生 ●水車広場、風車広場、展望台のいずれかに行く。 ●市街→入口→砂溜りと移動する。 ※入口、市街、宿屋では見ることができない。 消滅 大聖堂❷で、ふたりの神官のいずれかに話しかけたあと、大聖堂❶に出る。	ビビが、ブルメシア兵ダンの家族から、ブルメシアを襲った黒魔道士の仲間と誤解される。 特記 【→ATE「ボ、ボクは何も……」】
ボ、ボクは何も……	発生 ATE「嫌わないで」を見たあと、市街へ行き、さらに水車広場、風車広場、展望台、砂溜りのいずれかに行く。 ※入口、市街、宿屋では見ることができない。 消滅 大聖堂❷で、ふたりの神官のいずれかに話しかけたあと、大聖堂❶に出る。	ブルメシア兵ダンとその家族から責められるビビ。そこへ、夜の神官ドネガンが仲裁に入る。 特記 このATEを見ると、ビビが宿屋に姿を現す。



ATE名	発生および消滅条件	内容
食べ物がないアルよ～	発生 クイナを仲間にした状態でクレイラの街を訪れ、水車広場または市街に行く。 ※展望台では見ることができない。 消滅 大聖堂❷で、ふたりの神官のいずれかに話しかけたあと、大聖堂❶に出る。	この街には食べ物がない、とガッカリするクイナ。そばにいる巫女たちに名物はないかと尋ね、びっくりされる。 特記 【→ATE「きのこアルよ！」】
きのこアルよ！	発生 クイナを仲間にした状態でクレイラの街を訪れ、ATE「食べ物がないアルよ～」を見たあと、展望台に行く。 ※水車広場では見ることができない。 消滅 大聖堂❷で、ふたりの神官のいずれかに話しかけたあと、大聖堂❶に出る。	きのこを発見したクイナが、食べられるかどうか、においをかいでみる。 特記 このATEを見ると、クイナが砂溜りに姿を現し、そこで話しかければクレイラの斡でアイテムを回収できる(→P.270)。
アレクサンドリア城(ダガー救出時)		
【共通条件】なし		
強制 友情	発生 礼拝堂❷でダガーを救出する。 消滅 ―	白金の針でブランクを助けるため、マーカスが魔の森をひた走る。
リンドブルム(崩壊後)～リンドブルム巨大城(崩壊後)		
【共通条件】なし		
3つ目の宝珠	発生 シドと面会したのち、商業区の広場から商店通りに行く。 ※商業区の宿屋❶、宿屋❷ 民家、武器屋、合成屋 商業区駅、および劇場街の劇場街駅では見ることができない。 消滅 商業区の広場の中央にいる男に話しかけ、「準備OK」を選択する。	荷物の補給を進めるアレクサンドリア兵たちが、天竜の爪が手に入ったいま、リンドブルムに長居は無用だと会話する。
強制 ブラネ艦隊、寄港	発生 シドと面会したのち、商業区の広場の中央にいる男に話しかけ、「準備OK」を選択する。 消滅 ―	アレクサンドリアの船で積みこみ作業をしているリンドブルム兵。ブラネが食料ばかり積みこませるのは長い航海を予定しているからでは、と話し合う。
強制 あったまきたプリ！	発生 リンドブルム巨大城の最下層部でトロッコに乗る。 消滅 ―	いつまでたってもトロッコがこないのはシドのしわざだと考えたアレクサンドリア兵が、シドを捜しに行く。
コンデヤ・パタ		
【共通条件】一度ATEを見たマップでは、ふたたびATEを見ることができない。ただし MAP 34-6 神社でビビに話しかけると、一度ATEを見たマップでも、ATEを見ることができるようになる。また、すべてのATEは、MAP 34-1 入口では発生せず、見ることもできない。		
ビビと夫婦	発生 コンデヤ・パタに入る。 消滅 通路か神社に行く。	夫婦ゲンカしている水とぎのオシズと大麦食らいのスエキチは、ビビを見ても驚かない。逆にビビが不思議な気持ちになる。
クイナと売り娘	発生 コンデヤ・パタに入る。 消滅 神社か道具屋に行く。	食べ物にお金を出すことを知らなかったクイナが、具売り娘オハツから泥棒の疑いをかけられる。
クイナと？？？	発生 ATE「クイナと売り娘」を消滅させるか、同ATEを見たあとにマップを切りかえる。 ※道具屋では発生せず、見ることもできない。 消滅 ●露店に行く。● 神社でビビに話しかけたあと、道具屋に行く。	番つがいのウコンとサコンからも泥棒あつかいされそうになったクイナが、この村はどうもやりにくいと感じる。そのうしろに真犯人の姿が……。
ダガーとデンエモン	発生 ATE「ビビと夫婦」と「クイナと売り娘」の両方を、見るか消滅させる。ふたつ目を消滅させた場合はその瞬間に発生、見た場合は一度マップを切りかえると発生。 ※通路と宿屋では発生せず、見ることもできない。 消滅 神社でビビに話しかけたあと、道具屋に行く。	ダガーが、井戸端会議をしていた村人から、勝手にデンエモンのヨメ候補に選ばれて憤慨。しかし、話の途中に出た「聖地」という単語に関心を寄せる。
姉弟と？？？	発生 神社でビビに話しかける。 消滅 回廊❷か道具屋に行く。	空見のカスミと根走りのキクノスケの姉弟の横を、黒い人影が通り過ぎる。
強制 ふたりの船出	発生 神前の儀を行なったあと、ビビの問いに対して「おまえらも儀式受ければ？」を選択する。 消滅 ビビの問いに対して「双子にあいさつに行ってから考えよう！」を選択する。	ビビとクイナが神前の儀を受けているときに「ドロボー！」の声がする。 特記 このATEを見ると、神社のやぐらに記された数が「101組」になる(見ない場合は「100組」)。

ATEリスト
シナリオ攻略
DISC 1
DISC 2
DISC 3
DISC 4

ATE名	発生および消滅条件	内容
黒魔道士の村		
【共通条件】すべてのATEは、一度ATEを見たマップでは発生せず、見ることもできない（ただし、MAP 29-7 池のほとりでは、一度ATEを見たあとでも強制ATE「ひとつひとつの言葉」を見ることが可能）。同時に、すべてのATEは、MAP 29-4 武器屋、MAP 29-6 宿屋、MAP 29-9 屋根の上では発生せず、見ることもできない。さらに、MAP 29-5 道具屋で「例のものを頼む」を選択すると、マップを切りかえるまではATEを見ることができない。 【ポイント】消滅条件の多いATE「日常と非日常」を最初にMAP 29-1 入口で見る。そのあとは、MAP 29-5 道具屋でATE「達人の鼻」を見てMAP 29-2 水車小屋前かMAP 29-6 宿屋でほかのATEを見るといい。ATE「ひとつひとつの言葉」は最後まで残しておいてかまわない。		
追い立てる思い	発生 黒魔道士の村に入る。 消滅 池のほとりに行く。	逃げまどう黒魔道士たちを追うビビ。そんなビビを追っていたダガーが、合成屋の扉に気づく。
達人の鼻	発生 黒魔道士の村に入る。 消滅 ●水車小屋前に行く。●宿屋でビビと会話する。	黒魔道士たちを追うクイナが、水車小屋のなかから「アレ」のにおいをかぎつける。
日常と非日常	発生 黒魔道士の村に入る。 消滅 ●道具屋に行く。●ATE「追い立てる思い」を見るか消滅させる。	黒魔道士163号が、「例のもの」について勉強している途中で「人間がきた」との話を耳にする。 特記 このATEを見たあと、道具屋で黒魔道士163号に話しかけると、「例のものを頼む」という選択肢が出現する（→P.282）
侵入者と来訪者の違い	発生 ATE「追い立てる思い」を消滅させるか、同ATEを見たあとにマップを切りかえる。 消滅 ●合成屋に行く。●宿屋でビビと会話する。	合成屋で黒魔道士に一生懸命話しかけるダガー。冷たくされるが、何とか心を通わせようとする。
自然な不自然	発生 ATE「達人の鼻」を消滅させるか、同ATEを見たあとにマップを切りかえる。 消滅 ●水車小屋に行く。●宿屋でビビと会話する。	チョコボの卵をわけろと言うクイナに対して、黒魔道士たちは「卵を温めてチョコボを育てるのだ」と言い張る。
強制 ひとつひとつの言葉	発生 ATE「追い立てる思い」を消滅させるか、同ATEを見たあとにマップを切りかえる。 消滅 ——	墓場にやってきたビビが黒魔道士288号から話を聞き、いつか自分たちは止まってしまうという事実を知る。 特記 池のほとりから墓場へ向かおうとすると、強制ATEとして見ることになる。
マダイン・サリ		
【共通条件】同じマップで複数のATEを連続して見ることはできない（ひとつ見たらマップを切りかえる必要がある）。また、すべてのATEは、MAP 56-5A 召喚壁では見ることができない。		
ビビのきもち	発生 広場でエーコとの会話を終える。 消滅 道❷に行く。	生と死とは何なのか、自分はどこからきてどこへ帰るのか、ビビが悩む。 特記 このATEを見ると、「エーコのお料理」（→P.235）でビビに手伝ってもらえることがある。
ダガーのきもち	発生 広場でエーコとの会話を終えたあと道❶か道❷に行く。 消滅 このATEが発生したあと、入口（MAP 56-1 ）に行く。	自分と召喚獣について考えるダガーが、召喚士の村に奇妙な懐かしさを覚える。 特記 このATEが発生すると、ダガーが広場から入口に移動する。
強制 エーコのきもち	発生 ●広場でエーコとの会話を終えたあと同マップに入り直す。●憩いの部屋へ行こうとする。 消滅 ——	ジタンの気を引くため、エーコが料理を作る。モーグリたちの担当を決め、「料理に取りかかる」を選択するとATE終了。 特記 このATE内での選択は、魚料理とシチューのデキに影響を与える（→P.235）。
エーコの台所	発生 道❷でモリスンから「召喚壁をご覧ください」と言われたあと、広場に行く。 消滅 召喚壁でモリスンの説明を聞いたあと、憩いの部屋に行く。	悩みながらも、せっせと料理を作るエーコ。途中で、何人分の水をくむか、山ブリ虫を入れるか、釣りかけた魚をどうするか、の3つの選択肢が出現する。 特記 このATE内での選択は、ATE「続・エーコの台所」の内容や、魚料理とシチューのデキに影響を与える（→P.235）。【→ATE「続・エーコの台所」】



ATE名	発生および消滅条件	内容
続・エーコの台所	発生 ●ATE『エーコの台所』を見たあと、召喚壁でモリスンから説明を聞き、道❶に出る。●召喚壁でモリスンから説明を聞いたあと、ATE『エーコの台所』を見て、マップを切りかえる。 消滅 召喚壁でモリスンの説明を聞いたあと、憩いの部屋に行く。	エーコが料理の仕上げをはじめる。ATE「エーコの台所」での選択などによって内容が変化し、クイナを釣っていた場合のみ、味見を頼むかどうかの選択肢が出現する。 特記 このATE内での選択は、魚料理とシチューのテキに影響を与える(→P.235)。

DISC 3

ATE名	発生および消滅条件	内容
アレクサンドリア(ガーネット即位時)		
【共通条件】すべてのATEは、MAP 2-2 民家❶ MAP 2-12 裏通り MAP 2-14 民家❷ MAP 2-18 小劇場、およびMAP 2-8 広場のなかでも宿屋のベランダにあたる部分では見ることができない。また、MAP 2-11 宿屋では、さかなおやじと村長一行の会話を見たあとに入り直すまで、ATEを見ることができない。		
なんて、おっきな……	発生 大通り❶に行く。 消滅 小劇場に行く。	エーコがアレクサンドリア城の前でコック3人組と出会い、ごちそうを期待するが……。
久しぶりでよ！	発生 大通り❹に行く。 ※武器屋では見ることができない。 消滅 小劇場に行く。	ゼネロとベネロが、何かの修行をしていた弟のゲネロと再会する。 特記【→ATE『鳥が高く舞い上がる為には』】
鳥が高く舞い上がる為には	発生 ●ATE『久しぶりでよ！』を見たあと、広場に行く。●広場で同ATEを見る。 消滅 小劇場に行く。	ブランクとマーカスが、ジタンを立ち直らせるためにはどうしたらいいかを話し合う。
アルテミシオン	発生 広場に行く。 ※このマップでしか見ることができない。 消滅 小劇場に行く。	モグネット配達人のアルテミシオンが、クポとスティルツキンのもとへ手紙を届ける。これまでに読んだスティルツキンの手紙の数によって、会話内容が変化。 特記 このATEを見ると、尖塔にアルテミシオンが姿を現し(ビビ操作時のみ)、モリシアからの手紙「モーグリだって」が配達される。
忘れちまった！	発生 操作キャラクターがジタンに切りかわったあと酒場を出る。 消滅 アレクサンドリア城の外観❶に行く。	小劇場に着いたバクーが、エーコに頼まれた手紙をなくしたことに気づくが、笑ってすませる。
消滅 月なきみそらの進化師たち	発生 アレクサンドリア城の地下でガルガントに乗る。 消滅 ——	ガーネットに仕えようと考えアレクサンドリアを訪れたゾーンとソーンが、ブランクとマーカスの姿を見て、逃げるように街を出ていく。
トレノ		
【共通条件】すべてのATEは、一度ATEを見たマップでは発生せず、見ることもできない。ただし、カードゲーム大会で試合を行なうと、一度ATEを見たマップでも、新たなATEを見ることができるようになる。また、すべてのATEは、MAP 46-5 合成屋、MAP 46-7 クイーン家、MAP 4-10 ナイト家、MAP 46-12 オークション会場、MAP 46-14 酒場では発生せず、見ることもできない。 【ポイント】ATE「帰省」と「ヒノポのあてがら」は、どちらか一方しか見ることができないので、片方はあきらめるしかない。		
エーコ先生かく語りき	発生 トレノに到着後、トットとの会話を終える。 消滅 回廊に行く。	エーコがビビに、ジタンとダガーの仲が進展しない理由を説明する。会話後、エーコは立ち去り、ビビは男に声をかけられる。 特記【→ATE『いかにして彼はその地に立ったか』】
いかにして彼はその地に立ったか	発生 ATE『エーコ先生かく語りき』を見たあと、マップを切りかえる。 消滅 ●カードゲーム大会1回戦に勝利する。●門(MAP 46-1)に行く。	ビビが、かつて世話になった使用人のマルコと再会する。ATEの最後に、ビビが住んでいた家へ帰省するかどうかを決める選択肢が出現する。 特記 選択肢で「ちょっと家に帰ってみようかな」を選ぶと、クワン洞にビビが姿を現し、話しかけると仲間にできる。【→ATE『帰省』】
ただ水辺にのぞみて	発生 回廊に行く。 ※クイーン家前では見ることができない。 消滅 カードゲーム大会1回戦に勝利する。	トレノの日々を回想しながらクイーン家の前までやってきたサラマンダーが、4本腕の男と遭遇する。 特記【→ATE『海を越え、山を越え』】

ATEリスト
シナリオ攻略
DISC 1
DISC 2
DISC 3
DISC 4

ATE名	発生および消滅条件	内容
ヒッポのおてがら	発生 ●ATE「いかにして彼はその地に立ったか」を見ず、かつ雑居区に行かずに、カードゲーム大会1回戦に勝利する。●ATE「いかにして彼はその地に立ったか」で「誰もいない家に帰ってもしょうがないや」を選択したあと、雑居区以外にマップを切りかえるか、カードゲーム大会1回戦に勝利する。 消滅 ●雑居区に行く。●カードゲーム大会2回戦に勝利する。	ヒッポがネミングウェイのカードを手に入れたという話を聞いたナタリーが、彼に頼みごとをする。 特記 このATEを見た場合のみ、カードゲーム大会2回戦の対戦相手が雑居区のマリオになり、カードゲーム中に高確率でネミングウェイのカードを使ってくる。
海を越え、山を越え	発生 ●ATE「ただ水辺にのぞみて」を見たあと、カードスタジアム(MAP 46-3)に行く。●カードスタジアムでATE「ただ水辺にのぞみて」を見たあと、マップを切りかえるか、カードゲーム大会で試合を行なう。 ※ビショップ家では発生せず、見ることもできない。 消滅 カードゲーム大会2回戦に勝利する。	サラマンダーをつかまえて賞金を得ようとたくらむ4本腕の男が、エーコを人質にとろうとするも、その場に現れたクイナに驚いて逃げていく。 特記 ATE中に、キマイラの腕輪が手に入る。【→ATE「水面に見ゆる幻」】
ただ青き日々をしのぶ	発生 カードゲーム大会1回戦に勝利する。 ※キング家前では見ることができない。 消滅 カードゲーム大会決勝戦に挑む。	サラマンダーとフライヤが、キング家の主人について話し合う。途中で、サラマンダーの話を聞くかどうかの選択肢が出現する。 特記 このATEを見ると、キング家前にフライヤが姿を現し、話しかけると仲間にできる。【→ATE「ただ生あればこそ」】
帰省	発生 ATE「いかにして彼はその地に立ったか」で「ちょっと家に帰ってみようかな」を選択したあと、クワン洞でビビと会話することなく、カードゲーム大会1回戦に勝利する。 消滅 ●クワン洞の釣り場でビビと会話する。●カードゲーム大会決勝戦に挑む。	かつて住んでいたクワン洞に帰ってきたビビが、当時一緒に暮らしていた「おじいちゃん」のことを思い出す。
ただ生あればこそ	発生 ATE「ただ青き日々をしのぶ」で「興味があるな、聞かせてくれぬか？」を選んだあと、キング家前以外にマップを切りかえるか、カードゲーム大会2回戦に挑む。 消滅 ●キング家前に行く。●カードゲーム大会決勝戦に挑む。	サラマンダーがフライヤに、自分がジタンとはじめて出会ったときの話をする。 特記 このATEを見ると、キング家前からフライヤがいなくなる。
予感	発生 カードゲーム大会2回戦に勝利する。 ※トット家階段とトット家では見ることができない。 消滅 カードゲーム大会決勝戦に挑む。	エーコがトットに、自分のことや自分とダガーが宝珠をわけ合った話をしている最中、モグの様子がヘンなことに気づく。
水面に見ゆる幻	発生 ATE「海を越え、山を越え」を見たあと、カードゲーム大会2回戦に勝利する。 消滅 ●ナイト家前に行く。●カードゲーム大会決勝戦に挑む。	ギルを持っていなかったために食事ができず、お腹を空かせていたクイナが、水中に飛びこむ。

リンドブルム巨大城(復興後)～リンドブルム(復興後)

【共通条件】とくになし
【ポイント】強制ATE「取り立て」を見るためには、3つの薬をシトに使う前に　商業区のショップなどを利用して所持ギルを50ギル未満にしておくこと。

漂着物	発生 リンドブルム巨大城の客室で目覚めたのち、廊下❷に出る。 消滅 ●リンドブルム巨大城のリフトかドックに行く。●再度客室に行ったあと、廊下❷に出る。	クイナが港に流れ着き、兵士たちに発見される。 特記 【→ATE「求道者」】
世話焼きブランク	発生 リンドブルム巨大城の客室で目覚めた直後のブランクとの会話で「ダガーはどこへ行った？」を選択したあと、再度ブランクに話しかけないまま、見張り塔❷でダガーと会う。 消滅 リンドブルム巨大城の動力室に行く。	ブランクが、ジタンに「大公の間に行け」と言いそびれたことに気づき、廊下でジタンを待つ。 特記 このATEを見たあとリンドブルム巨大城の廊下❸に行くと、ブランクとの会話がはじまる。
強制 自責の念	発生 リンドブルム巨大城の大公の間に行く。 消滅 ――	ひとり見張り塔にたたずむダガーが、アレクサンドリアの惨劇を思い返し、自責の念にかられる。
強制 焦りといらだち	発生 リンドブルム巨大城の会議室での会議の話題が、ヒルダガルデ1号とクジャ、黒魔道士兵の件になる。 消滅 ――	ガーランドの攻撃で傷つき、デザートエンプレスへと帰還したクジャが、黒魔道士に新たな命令をくだし、休息に入る。

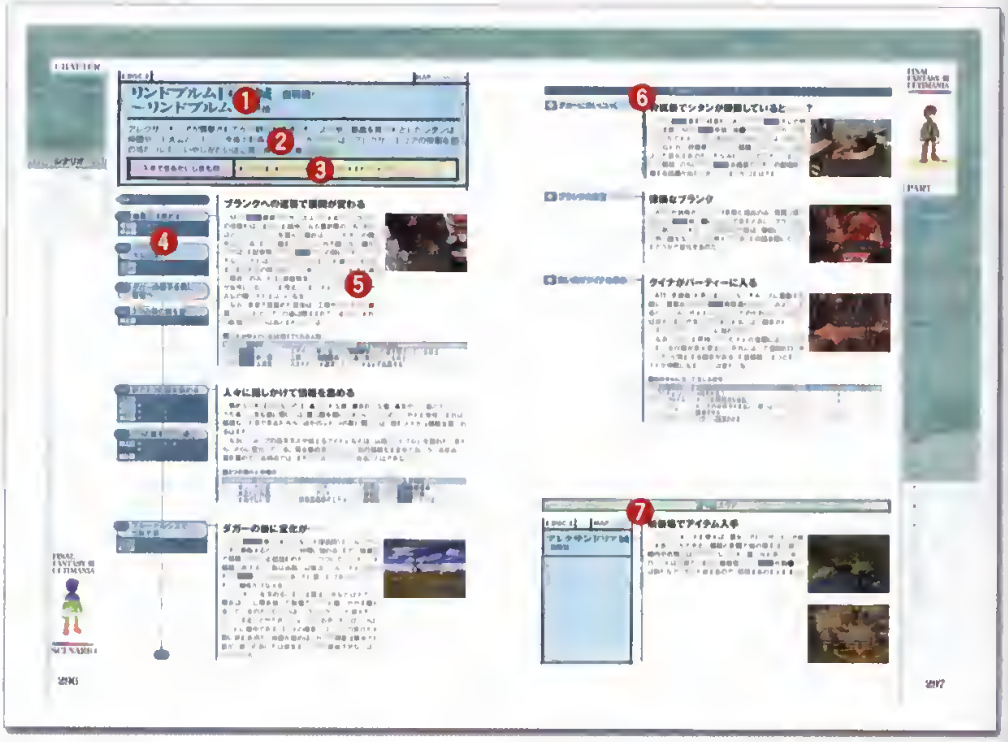


ATE名	発生および消滅条件	内容
ゆずれないもの	発生 リンドブルム巨大城の大公の間で3つの薬の話を聞いたあと、ホールに出る。 消滅 リンドブルム巨大城のリフトか動力室に行く。	アジトを修復しているマーカスからとんかちを貸してくれと頼まれたシナが、「マイとんかちは貸せない」とポリシーを見せる。
強制 巻き返し	発生 劇場街の駅前通りに行く。 消滅 ——	フライヤがブルメシアの同胞と再会し、やるべきことを終えてから、祖国の復興に力を貸すと約束する。
求道者	発生 事前にATE「漂着物」を見たうえで、リンドブルム巨大城でシドに3つの薬を使ったあと、ホールに出る。 消滅 リンドブルム巨大城のリフトか動力室に行く。	リンドブルムを放浪するクイナが、ピクルスばあさんからすすめられるままにピクルスを食べまくる。 特記 【→強制ATE「取り立て」】
強制 取り立て	発生 事前にATE「求道者」を見たうえで、所持金が50ギル未満の状態で商業区の商店通りに行ったあと、ブルーナルシスに乗船する。 消滅 ——	ピクルスばあさんと再会したバクーが、ジタンの借金の肩代わりをしろと言われて憤慨する。 特記 ピクルスばあさんがバクーに請求する金額は、ジタンがクイナを助けたときに支払った金額と足して100ギルになるように変化する。
強制 始動員	発生 グルグ火山でエーコ救出後、リンドブルム巨大城の会議室でヒルダからガイアとテラの話を聞く。 消滅 ——	ダガーを捜すスタイナーが、アジトを修復しているタンタラスのメンバーに捜索を手伝ってもらう。
強制 現場復帰	発生 グルグ火山でエーコ救出後、リンドブルム巨大城の会議室でヒルダからイプセンの古城の話を聞く。 消滅 ——	人間にもどったシドが、ゼボルト機関長らに飛空艇3号機の建設指示を出す。
ブラン・バル		
【共通条件】すべてのATEは、一度ATEを見たマップ、およびMAP 53-1 階段、MAP 53-2 入口、MAP 53-5 倉庫❶ ～ 53-9 研究所では発生せず、見ることもできない。 【ポイント】操作キャラクターがエーコに切りかわったら、MAP 53-4 池のほとり❶に行かないように注意すること。		
いつか帰るところ	発生 操作キャラクターがエーコに切りかわる。 消滅 池のほとり❶か集会所に行く。	集会所にあるクリスタルを物色していたクイナが、ジタンを発見。同じ種族なら似ていて当然という話をする。
こころのありか	発生 ●集会所に行く。●ATE「いつか帰るところ」を見たあと、池のほとり❶以外にマップを切りかえる。 消滅 池のほとり❶に行く。	村の住人たちに話しかけていたビビが、通りがかったジタンに対し、村人たちと自分の仲間が似ている気がすると話す。
この世に生を受けたこと	発生 ●池のほとり❶に行く。●ATE「こころのありか」を見たあと、ゲート前以外にマップを切りかえる。 消滅 ●このATEが発生したあと、もしくはATE「こころのありか」を見たあと、ゲート前に行く。●ゲート前でATE「こころのありか」を見る。	少女を追ってゲートの向こうへ行こうとするジタンのもとに、サラマンダーがやってきて、親や家族の話をする。
強制 その意味	発生 ●ATE「この世に生を受けたこと」を見たあと、マップを切りかえる。●同ATEを消滅させる。ただし、事前にゲート前で何かATEを見ていた場合は、ゲート前に行ったあと、一度マップを切りかえる必要がある。●ゲート前で同ATEを見るか消滅させたあと、ゲートを通過すれば強制ATEとして発生。 消滅 ——	少女に誘われて、バンデモニウムにつながる転移ゲートへやってきたジタンが、ひとりで出発する。 特記 このATEが発生したあと、見ないままでゲート前のゲートを通過すると、強制ATEとして見ることになる。
バンデモニウム(合流後)		
【共通条件】とくになし		
エレベータコントロール	発生 「エレベータ❶から操作室にもどる」「高度0の乗降場所ではじかれる」「高度1の乗降場所ではじかれる」「操作室でエレベーターを操作し、基準方向を1以外に設定する」の4つの条件を満たしたうえで、エレベータ❶→操作室の移動を2回(冒頭にあげた条件を最後に満たした場合は1回)行なったあと、操作室で仲間たちと会話してエレベータ❶に行く。 ※エレベータ❶でしか見ることができない。 消滅 屋上に行く。	パーティーにいない仲間4人が装置を操作し、ジタンたちがエレベーターに乗って先に進む手助けをする(装置の操作は自由に行なえる)。 特記 一度発生したあとは何度でも見ることができる。

シナリオ攻略

シナリオ
ミニゲーム
カード
マップ
シークレット

シナリオ攻略ページの見かた



❶エリア名……物語が進行するエリアの名前（表記はマップページに準拠）。複数のエリアをまとめて解説している場合もある。

❷あらすじ……物語がそこにいたるまでのいきさつ、およびその場所で展開する物語の導入・概要。

❸入手できるだいじなもの……そのエリアで入手することができるだいじなもの。

❹シナリオフローチャート……物語を進めるために行なうべき行動の手順。アイコンの意味は、以下のとおり。

操作…操作できるパーティーメンバー。フローチャートの途中に入っている場合は、メンバーが自動的に変更される場面や、パーティー編成場面があることを示す。操作キャラクターを先頭とし、展開によってはいない場合があるキャラクターはカッコ表記で記載。

仲間IN…仲間に加わる（＝パーティーメンバーとして選択および行動が可能となる）キャラクター。展開によっては加わらない場合があるキャラクターは、カッコ表記で記載。

仲間OUT…仲間から離脱するキャラクター。

入手…入手する必要がある、もしくはかならず手に入る「だいじなもの」。

使用…物語を進めるうえで自動的に使用される「だいじなもの」。使用後にアイテム自体がなくなることもある。

バトル…かならず戦うことになるモンスター。

ATE…発生する可能性のあるATE。

強制ATE…発生すると強制的に見ることになるATE。

限定ATE…特定の条件を満たすと強制ATEとして見ることになるATE。

❺解説……フローチャートに対応した詳細な解説。

❻その他のイベント&ミニゲーム……物語を進めるうえで行なう必要がないイベントや、独立したルールが存在しているミニゲームと、その解説。

❼寄り道エリア……その時期に訪れる必要がないエリアで体験できるイベントなどの解説。



エリア別シナリオ進行チャート

DISC 1

劇場艇プリマビスタ（ゲームスタート時） P.248
アレクサンドリア（タンタラス上演時） P.248
アレクサンドリア城（ガーネット誘拐時～捜索時） P.250
劇場艇プリマビスタ（ガーネット逃走時） P.251
劇場艇プリマビスタ（墜落後）～霧の森 P.252
寄り道エリア 北ゲート（メリダアーチ） P.254
氷の洞窟 P.254
寄り道エリア 南ゲート（アレクサンドリア駅） P.255
物見山 P.255
ダリの村 P.256
ダリの地下～物見山～ダリの村 P.257
カーゴシップ P.258
リンドブルム巨大城（通常時）～リンドブルム（通常時） P.259
寄り道エリア ピナックルロックス P.260
ク族の沼（霧の大陸） P.261
チョコボの森 P.261
南ゲート（ボーデンアーチ） P.261
ギザマルークの洞窟 P.262
南ゲート（ボーデン駅） P.263
寄り道エリア 北ゲート（ブルメシアアーチ） P.264
ブルメシア P.264

DISC 2

南ゲート（山頂の駅）～南ゲート（アレクサンドリア駅） P.266
寄り道エリア ダリの村 P.266
クワン洞 P.266
トレノ P.267
ガルガン・ルー P.268
クレイラの幹 P.269
クレイラの街 P.270
クレイラの幹～クレイラの街 P.271
レッドローズ P.273
アレクサンドリア城（ダガー救出時） P.274
ピナックルロックス P.276
リンドブルム（崩壊後）～リンドブルム巨大城（崩壊後） P.277
ク族の沼（霧の大陸） P.278
フォッシル・ルー P.278
寄り道エリア ク族の沼（外側の大陸） P.280
コンデヤ・パタ P.280
枯れた森～黒魔道士の村 P.281
コンデヤ・パタ P.282
コンデヤ・パタ山道 P.283
マダイン・サリ P.284
イーファの樹（霧消滅前） P.285
マダイン・サリ P.287
イーファの樹（クジャ追跡時） P.288

DISC 3

アレクサンドリア（ガーネット即位時）～アレクサンドリア城（ラブレター時～ガーネット即位時） P.289
トレノ P.290
寄り道エリア クワン洞 P.292
ダリの村 P.293
アレクサンドリア（襲撃時）～アレクサンドリア城（ダガー単独行動時～ダガー＆エーコ捜索時） P.294
リンドブルム巨大城（復興後）～リンドブルム（復興後） P.296
寄り道エリア アレクサンドリア城（崩壊後） P.297
アレクサンドリア（崩壊後） P.298
エスト・ガザ P.298
ク族の沼（ラナール島） P.298
チョコボの入り江 P.298
トレノ P.299
南ゲート（トレノアーチ） P.299
南ゲート（ボーデン駅） P.299
黒魔道士の村 P.299
キエラ砂漠～デザートエンプレス（釈放時）～忘れ去られた大陸 P.300
寄り道エリア ク族の沼（忘れ去られた大陸） P.301
ウイユヴェール P.301
デザートエンプレス（脱獄時～帰還時～エーコ誘拐後） P.302
エスト・ガザ P.305
グルグ火山 P.305
リンドブルム巨大城（復興後）～アレクサンドリア城（崩壊後） P.307
寄り道エリア ヒルダガルデ3号 P.307
アレクサンドリア（崩壊後） P.307
クワン洞 P.308
トレノ P.308
ダゲレオ P.308
チョコボの空中庭園 P.309
チョコボの桃源郷 P.309
イプセンの古城 P.311
水の祠～火の祠～風の祠～地脈の祠 P.312
輝く島～テラ P.313
ブラン・バル P.314
バンデモニウム（ジタン単独行動時～合流時～脱出時） P.315

DISC 4

黒魔道士の村 P.318
寄り道エリア インビンシブル P.319
黒魔道士の村 P.319
アレクサンドリア（崩壊後） P.319
リンドブルム（復興後） P.319
トレノ P.319
マダイン・サリ P.319
ダゲレオ P.320
チョコボの桃源郷 P.320
モグネット本部 P.320
イーファの樹上空～記憶の場所 P.320
クリスタルワールド P.323

▶DISC 1

MAP→P.474

劇場艇プリマビスタ（ゲームスタート時）

アレクサンドリアの王女ガーネットの誕生日記念公演のため、リンドブルムからやってきた劇団タンタラス。しかし、一行の真の目的は、姫の誘拐にあった。団員のひとりであるジタンも、姫の誘拐劇にひと役買うことになる。

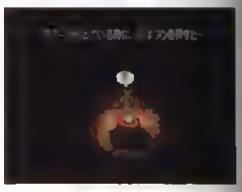
入手できるだいじなもの	なし

メンバー ジタン

1 部屋を明るくする

部屋の探索は暗いうちに

ロウソクの前に出るフィールアイコンをチェックし、「ロウソクに火をともす」を選択すると、部屋が明るくなる。なお、ロウソクに火をともす前であれば、部屋のなかを探索することが可能だ。のちにも探索の機会はあるが、室内にはアイテムやギルが落ちているので、くまなく探してみよう。

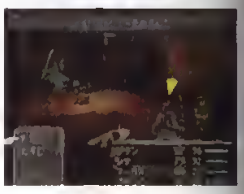


2 謎の仮面男とのバトル

敵 シナ、マーカス、ブランク
ボス 謎の仮面男
使用 シナ、マーカス、ブランク

全滅しても問題なし

謎の仮面男とのバトルでは、味方全員が『ぬすむ』のコマンドを使用できる。このバトルは負けてもシナリオが進むので、HPを気にせずに戦ってかまわない。また、全滅しても盗んだものは手元に残るため、全員が『ぬすむ』に専念するのもいいだろう。なかでもメイジマッシャーを盗んでおけば、のちのバトルを有利に進められる。



3 会議室で作戦会議

正しく答えなければ何度でもやり直し

会議でジタンが答える場面では、正しい選択肢を選ぶまで何度でも答え直すことになる（→P.558）。



4 へ

▶DISC 1

MAP→P.402

アレクサンドリア（タンタラス上演時）

芝居を見るために、はるばるアレクサンドリアを訪れた、黒魔道士の少年ビビ。だが、彼のチケットはニセモノだった。ガッカリするビビだったが、街で出会ったネズミの少年パックに誘われて、観客席へと忍びこむことに……。

入手できるだいじなもの	★おしばいのチケット

メンバー ビビ

4 チケットブースでチケットを見せる

使用 ★おしばいのチケット

いろいろな話が聞ける

広場の中央に建っているチケットブースでは、「チケットブースをのぞく」を選択すると、チケット屋と会話ができる。チケットを見せるだけでなく、アレクサンドリアや女王、姫などに関する話も聞いておくといいだろう。なお、チケットを見せると、会話の最後にチケット屋が、ゴブリンのカード、ファングのカード、スケルトンのカードの3枚をくれる。



5 裏通りでネズミの子の家来になる

家来になるしか道はない

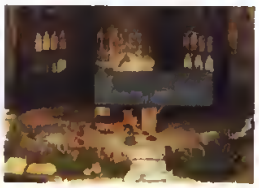
チケット屋にチケットを見せたあとでMAP 1-12 裏通りへ行くと、MAP 1-1 大通り❶でぶつかったネズミの子が登場。会話中に出る3つの選択肢のどれを選んでも「自分の家来にならないか」と持ちかけてくる。拒否すればネズミの子は去るが、MAP 1-8 広場から裏通りに入り直せば何度でも姿を現すので、ふたたび話しかけて、家来になるかどうかを選択することが可能だ。なお、ネズミの子の家来にならなければ、先には進めない。



6 尖塔のハシゴをのぼる

セーブモーグリ初登場

MAP 1-16 尖塔のハシゴをのぼろうとすると、セーブモーグリのクポが登場する。ハシゴをのぼる前にクポに話しかけて、セーブをしておこう。この時点で尖塔をのぼりきると引き返せなくなってしまうので、街の探索や買い物、ミニゲームなど、やり残したことがないかを事前に確認しておきたい。



7 屋根をつたって城内へ潜入

お互いの自己紹介

MAP 1-10 屋根は、このときにしか探索できない。ネズミの子が進むのとはちがう方向へも寄り道して、拾えるものがないか確認しよう。

3つ目の橋を渡るところでビビの名前入力画面が出現。名前を入力すると、それまでの「とんがりボウシの男の子」から正式な名前で呼ばれることになり、同時にネズミの子の名前も「パック」と判明する。



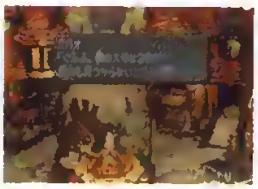
8 へ

その他のイベント&ミニゲーム

◆カバオのカード探し

隠されたカードを手に入れろ

MAP 1-8 広場にいるカバの少年・カバオはカード好きのようで、話しかけると「大切なカードをどこかに隠した」という情報が聞ける。この話を聞いたあとならば、MAP 1-13 尖塔でロープを引くことによって、アイロネートのカード、ゴブリンのカード、ファングのカードの3枚が手に入るのだ。なお、MAP 1-12 裏通りでネズミの子の家来になるとカードを入手できなくなってしまうが、のちにも入手するチャンスはある。



◆ネコのミャウ探し

お礼をもらうのを忘れずに

MAP 1-11 尖塔前の波止場にいるネコ好きトムに話しかけると、飼い猫のミャウを見つけたら教えてほしいと頼まれる。依頼を受けたあとに再度話しかければ、ミャウの特徴が聞けるので、それを頼りにしてミャウを探し出そう。MAP 1-3 大通り❷でミャウに話しかけるとトムが現れ、ビビに感謝して去って行くが、このあと尖塔前でトムと会話すれば、お礼にボムのカードがもらえる。



◆裏通りのジャック

裏通りに現れる重要人物

ネズミの子の家来になるのを承諾すると、MAP 1-12 裏通りに4本腕の男（裏通りのジャック）が現れるようになる。彼に近づくとフィールアイコンが出現するが、このときボタンを押さずにいると、所持ギルを盗まれてしまう（転ばされるだけのこともある）。フィールアイコンが出ているあいだに●ボタンを押せば、会話がはじまり、MAP 1-3 酒場でカードゲームの説明を受けることができるのだ。なお、一度でも会話をすると、ジャックは酒場に出現するようになり、裏通りには姿を見せなくなる。



◆ナワトビ(→P.355)

DISC 1
DISC 2
DISC 3
DISC 4

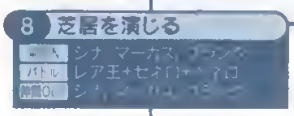
アレクサンドリア城（ガーネット誘拐時～捜索時）

いよいよ芝居が開演となり、同時にジタンとブランクも誘拐計画を実行に移すべく動き出す。そのころアレクサンドリア城では、ガーネット姫が行方不明になったと大さわぎ。ブラネ女王の忠実な家来、ブルート隊隊長のスタイナーは、女王の命令を受けて姫の捜索に乗り出した。

入手できるだいじなもの	なし

メンバー ジタン

8 芝居を演じる



芝居でのみ使える魔法



芝居の途中に展開されるレア王＋ゼネロ＋ベネロとのバトルは、レア王のHPをゼロにすると終了となる。こうした舞台上での戦いでは、『ぬすむ』『秘技』などのかわりに『まほう』というコマンドが出現。このコマンドで使える魔法は芝居用のもので、ダメージはいっさい与えることができない（敵が使用した場合も同様）。これらの魔法で戦いを彩るのも一興だが、演技とはいえ、負けるとゲームオーバーになってしまうので注意しよう。

なお、このバトルが終わると、ミニゲーム『チャンバラ』がはじまる。

9 白いフードの少女と出会う

まっすぐ階段へ向かおう



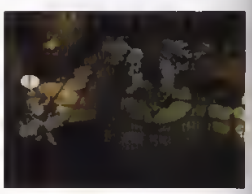
MAP 5-1 警護室で兵士の鎧に着替えたあとは、ブランクとともに階段へと向かう。このとき、MAP 5-3 ホール❷から画面手前および奥へ向かおうとしても、かならず兵士が現れて身を隠すことになるため、現時点では城内を探索できない。

階段をのぼると、白いフードの少女が登場。「道を譲る」「顔をのぞきこんでみる」のどちらの選択肢を選んでも、その後の展開に影響はないが、直後のメッセージが少しだけ変化する。

メンバー スタイナー

10 ガーネットを捜す

捜すだけなら簡単



操作キャラクターがジタンのときにくらべて行動できる範囲が広がっているうえ、変化が起きた部屋もあるので、スミズミまでチェックしておこう。城内をくまなく歩きまわっていれば、ガーネット姫を見つけるのはそれほど難しくないはずだ。

なお、ブラネからアイテムをもらったり、ブルート隊隊員に命令することができるのは、このタイミングのみとなっている。

11へ

その他のイベント＆ミニゲーム

チャンバラ（→P.356）
ブラネ様のごほうび

ミニゲームの結果でもらえるものが変化



操作キャラクターがスタイナーのとき、MAP 9-1A 玉座にいるブラネに話しかけると、アイテムがもらえる。アイテムの種類は、直前のミニゲーム『チャンバラ』の結果に応じて決まり、満足した観客の数が多いほど良いものがもらえるようになっている。なかでもムーンストーンは、ゲームを通して最大で4個しか手に入らない貴重なものなので、可能ならば手に入れておきたいところだ。

■ 『チャンバラ』の成績とブラネからもらえるアイテムの対応

満足した観客の数	もらえるアイテム
1～49人	エーテル
50～79人	エリクサー
80～99人	シルクの服
100人	ムーンストーン



ブルート隊隊員への命令

全員に命令してエリクサーを手に入れよう



操作キャラクターがスタイナーのときには、城内に散らばっているブルート隊隊員に命令することができる。MAP 5-1 警護室で読めるブルート隊隊員リストを参考にして、全員に命令していこう。隊員のうち、つねに周囲を走りまわっているトジェボンに話しかけるのは大変だが、MAP 5-9 迎賓室❷からMAP 5-6 ホール❸に入って、すぐに画面の手前側へまわれば、比較的ラクに声をかけることができる。また、ラウダに話しかけると、ブルート隊からの脱退を許すか許さないかの選択肢が出るが、どちらを選んでもメッセージが変化するだけで、物語に影響はない。

MAP 5-19 左塔❸の階段にいるバイロイトからは、それまでに命令した隊員の名前と、その隊員の特徴が聞ける(→P.294)。また、隊員全員に命令したあとならば、エリクサーがもらえるのだ。なお、MAP 5-16 外観❸にいる、名前も隊員No も不明のブルート隊隊員には命令しなくてもかまわないが、命令していた場合は、バイロイトとの会話内でスタイナーのひとりごとが追加される。

■ブルート隊隊員リスト

隊員No	名前	居場所	特徴
No.1	スタイナー隊長	――	――
No.2	ブルツェン(※1)	MAP 5-1 警護室	情報収集が得意
No.3	コッヘル(※1)	MAP 5-1 警護室	情報収集が得意
No.4	ラウダ	MAP 5-11 資料室❶	心を打つ文章を書かせたら当代一
No.5	トジェボン	MAP 5-6 ホール❸	三国一の大砲の名手
No.6	バイロイト	MAP 5-19 左塔❸	――
No.7	ワイマール	MAP 5-16 外観❹	町の女の子の名はすべて知っている
No.8	ハーゲン	MAP 5-14 外観❷	城下町の地理に明るい
No.9	メルゲントハイム	MAP 5-9 迎賓室❷	昨年の砲弾運びレースで優勝

※1 ……話しかけなくても命令したと判定される

DISC 1 MAP→P.173

劇場艇プリマビスタ(ガーネット逃走時)

追いつ追われつをくり返し、劇場艇へとやってきたガーネットとジタン。そこでジタンは、誘拐するはずのガーネットから意外なことを頼まれ、とまどいながらも引き受けることに。そんなふたりに、城からの追っ手――スタイナーが食い下がる。

入手できるだいじなもの	

ジタン
12 劇場艇に逃げたガーネットを追う
13 スタイナーから逃げる
18 芝居のフリをして追っ手と戦う

ルビィに話しかける前に



MAP 5-4 通路の階段を下りた先にあるMAP 5-3 貨物室を探索する機会は、ゲームスタート時とこのときしかない。まだアイテムを回収していないのならば、ルビィに話しかける前に探索をすませよう。

基本的に姫は安全

舞台上のバトルとなるため、ジタンとマーカスの『ぬすむ』コマンドは『まほう』になり、『秘技』も使用できない。ガーネットは『白魔法』『召喚』コマンドが使えるが、現時点ではMPが足りないため、召喚のアビリティを使うことは不可能だ。また、敵はガーネット以外のメンバーを狙う傾向が強く、ガーネットが戦闘不能状態になることは、まずない。

スタイナーのHPをゼロにするか、ガーネット以外の味方全員が戦闘不能状態になればバトルは終了。どちらの状況でバトルが終わったかによって、最後のスタイナーのメッセージが変化する。ちなみに、ハーゲンとワイマールは無視してかまわないが、彼らを攻撃すると思い思いのセリフを吐く(→P.566)。

メンバー ジタン、ビビ、ガーネット、マーカス

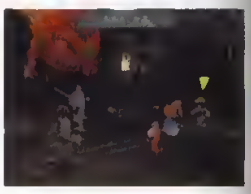
14 アレクサンドリアから脱出

バトル スタイナー(3回目)
機関OUT ビビ、ガーネット、マーカス

15へ

倒れさえしなければ終わるバトル

スタイナーとの3度目のバトルは、スタイナーの背後にいるボムが『おおきくなる』を3回行なうと自動的に終了する。それまでに味方が全滅するとゲームオーバーだが、同士討ちでもしなければ、全滅することはないだろう。なお、このバトルではスタイナーにいくらダメージを与えても倒すことはできず、スタイナーの背後にいるボムを攻撃することも不可能だ。



その他のイベント&ミニゲーム

ハンドルまわし

ハンドルをまわして宝箱を落とす

スタイナーから逃げる途中、MAP 機関室❷のエンジンについているハンドルを左か右へまわすことができる。このとき、ハンドルをまわした方向に応じて、それぞれひとつずつ宝箱が落ちてくるのだ。宝箱が落ちる場所はわかりにくいので、注意して画面を見ていよう。



▶DISC 1

MAP→P.476,528

劇場艇プリマビスタ(墜落後)～魔の森

アレクサンドリア城から脱出したものの、劇場艇は魔の森に墜落。さいわいタンタラスのメンバーは全員無事だったが、ガーネットの姿が見当たらない。彼女を捜すため、ジタンはひとりで森の奥へと向かう。

入手できるだいじなもの	★ブランクの解毒剤、★霧の大陸マップ ★モーグリのたてぶえ、★銀のペンダント

メンバー ジタン

15 タンタラスのメンバーと合流する

ATE 森の奥

初のATE(アクティブタイムイベント)

ジタンとシナの会話がひと段落すると、はじめてのATEが発生し、モーグリのモスコがATEに関する説明をしてくれる。ここで発生するATEは、見るかどうかを選択できるタイプのものだが、このATEを見ずにゲームを進めることはできない。

ATEを見たあとは、ガーネットを捜しに魔の森へ向かおう。魔の森にはモンスターが出現するうえ、この時点でのパーティーメンバーはジタンひとりだけなので、念のためにセーブをしておいたほうがいい。



16 行方不明のガーネットを捜す

捕らえられている人物の回復を忘れずに

MAP 獣道❷で、行方不明だったビビやスタイナーと再会すると、つづいてプリゾンケージとのバトルに突入する。プリゾンケージとは2回連続で戦うことになり、最初のバトルではガーネットが、2度目のバトルではビビが、それぞれ敵に捕らえられている。

プリゾンケージは、捕らえたキャラクターのHPを『吸収』によって奪っていく。捕らわれているキャラクターのHPが尽きるとゲームオーバーになってしまうので、『吸収』を受けたキャラクターのHPを回復させつつ、敵にダメージを与えていこう。ちなみに2回目のバトルでは、捕らえられているビビが一定時間ごとに『ファイア』でプリゾンケージを攻撃してくれる。

なお、1回目のバトルでは、開始と同時にジタンが自動的にトランスする。これ以降、主要キャラクターがトランスできるようになるのだ。

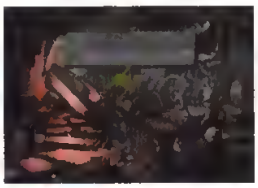




17 劇場艇でバクーに掛け合う
18 ビビの様子を見に行く

ジタンがとる行動は変わらないが……

ビビと話したあとMAP 船室を出ると、ふたつの選択肢が表示される。どちらを選択しても結局は同じ行動をとることになるが、「ボスに従ってほうっておく」を選んだ場合、ジタンがさらに悩むシーンが追加されるのだ。



19 バクーとの一騎打ち

一騎打ちのあとはショップが利用可能

MAP 会議室にいるバクーと会話したあとに、MAP 貨物室でもう一度彼に話しかけて「いつでも来い!!」を選ぶと、バクーとの1対1のバトルに突入する。このバトル終了後は、シナがアイテムの売り買いをさせてくれるようになるのだ。魔の森を無事に抜けるためにも、おおいに利用しよう。



20 スタイナーとビビを仲間にする
ジタン、ビビ、スタイナー

魔の森に出るのは休憩してから

MAP 倉庫でスタイナーを、MAP 船室でビビを仲間にすれば、以降は魔の森へ行くことが可能。同時に、ビビが寝ていたベッドで休憩できるようになるので、出発する前に利用しておくといい。



21 ガーネットを捜して森の奥へ
★ブランクの解毒剤

ブランクの解毒剤を受け取る

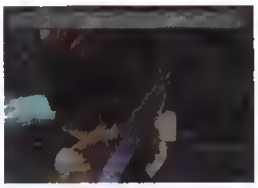
ビビとスタイナーを仲間にしたあとで劇場艇を出ようとすると、出口の近くにいるブランクから、★ブランクの解毒剤がもらえる。



22 森の主を倒す
ジタン、ビビ、スタイナー、ブランク

ブランクが助っ人として登場

プラントブレイン戦では、● 敵にある程度のダメージを与える、● ジタンがバトル中に攻撃を受けて瀕死もしくは戦闘不能状態になる、● 一定時間が経過する、のいずれかの条件を満たすと、ブランクが仲間に加わり、ともに戦ってくれる。だが、ブランクが仲間に加わっているのは、魔の森を抜けるまでの短い期間だけ。プラントブレイン戦のあとは、彼が装備している防具をはずし、アイテムの充実をはかる(もしくは資金源にあてる)のも手だ。

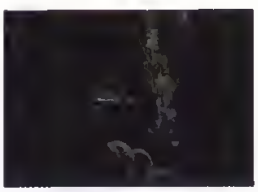


23 森から脱出する
★霧の大陸マップ
★

プラントスパイダは相手にしない

追ってくる敵に接触すると、プラントスパイダとのバトルになる(このバトル中は逃げられない)。プラントスパイダは何度倒しても無限に出現するので、かまわずに先を急ごう。なお、MAP 獣道❻に入ると、強制的にプラントスパイダ×2~4とのバトルに突入し、それ以降、敵は積極的には追ってこなくなる。

魔の森を抜けるさい、ブランクからは★霧の大陸マップが、モーグリのモンティからは★モーグリのたてぶえがもらえる。さらに、ガーネットが仲間に加わると、彼女が持っている★銀のペンダントも、自動的に手に入るのだ。なお、ガーネットはLv1で仲間に加わるので、当分はバトルで無理をさせないようにしよう。



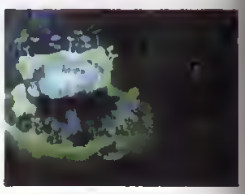
24 へ

その他のイベント&ミニゲーム

泉で回復

わき水を飲んでHP&MPを回復させよう

MAP 泉にはモンスターが出現しない。さらに、中央の泉でわき水を飲むと、パーティー全員のHPとMPが全回復したうえ、戦闘不能状態も解除される。この場所を拠点にして経験値をかせぐと効率的だ。ただし、デンドロビウムとのバトルでは暗闇状態になりやすく、暗闇状態はわき水を飲んでも解除できないので要注意。



モーグリ発見

画面をよく見れば……

MAP 泉のマップには、セーブモーグリのモンティが隠れている。はじめてこのマップに足を踏み入れたときに画面をよく見ていれば、モンティがどこに隠れているのかすぐにわかるはずだ。

寄り道エリア

▶DISC 1 | MAP→P.450

北ゲート（メリダアーチ）

氷の洞窟を抜けるまでの唯一のショップ

目の前にそびえるゲートを開けることはできない。ただし、ゲートを調べて「耳をすます」→「声をかけてみる」を選択すると、ゲートの反対側にいる女性との会話になり、つづけて「薬を売ってもらう」を選べばポーションの購入が可能だ。一度「薬を売ってもらう」を選択すると、以降は「耳をすます」→「声をかけてみる」だけでポーションが買える。



会話イベント発生

はじめて北ゲート（メリダアーチ）を訪れたときには、パーティーメンバーたちが会話を行なう。この会話の内容は、氷の洞窟に入る前に訪れた場合と、氷の洞窟に入ったあとに訪れた場合とでは、やや変化するのだ。なお、話が聞けるのはDISC 1のあいだのみ。



▶DISC 1 | MAP→P.474

氷の洞窟

霧の上に出る、という目的で一致したジタンたちは、霧の上と下を結ぶと言われる氷の洞窟を進むことになった。しかし、洞窟に巣くうモンスターと、猛烈な吹雪が行く手をはばむ。どうやら、背後に何者かの意志が働いているようだ。

入手できるだいじなもの	なし

メンバー ジタン、ビビ、ガーネット、スタイナー

24 洞窟の奥へ進む

S.T.『おしえて！モグタロー!!（2）』

風を避けて進もう

洞窟内の特定の場所には定期的に風が吹いており、この風にふれると強制的にワイアードとのバトルに突入する。ムダな戦いを避けるためにも、できるだけ風にふれないように先へ進もう。ちなみに、ワイアードとのエンカウントが偶数回目のときは、風にふれないよう警告するメッセージをバトル中に聞くことが可能だ。

黒のワルツ1号+シリオンとのバトル後は風がやみ、ワイアードとエンカウントすることもなくなる。



25 鈴の音を追う

シタン

26 吹雪を起こした張本人と戦う

黒のワルツ1号を倒すのが先決

MAP 33-3 滝では、ジタンひとりで黒のワルツ1号とシリオンを相手にバトルをすることになる。1対2と不利な状況なので、HPの回復はこまめに行なおう。シリオンにダメージを与えると、黒のワルツ1号がシリオンに対して『ブリザド』を使い、HPを200前後回復させる(シリオンは冷属性を吸収するため)。ジタンがトランス中ならば、裏技を用いてシリオンを先に倒すことも可能だが、まずは黒のワルツ1号から倒したほうが安全だ。



シタン、ビビ、ガーネット、スタイナー

27 洞窟を抜けて雪の上へ

ガーネットに名前をつける

MAP 33-11 出口を抜けると、つぎの目的地を話し合いで決めたのち、ガーネットの名前入力画面になる。これ以降ガーネットは、ここで入力した名前(初期設定はダガー)を名乗るようになるのだ。



28 へ

その他のイベント&ミニゲーム

氷を溶かしてお宝入手

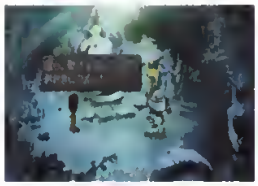
フィールアイコンに注目

洞窟内にある特定の氷(→P.478)をビビの魔法で溶かすと、宝箱を発見できる。溶かすことができる氷に近づくとフィールアイコンが表示されるので、それを目印に探してみよう。氷を溶かしてもビビのMPは消費されず、また、ビビが戦闘不能状態でも氷を溶かすことは可能だ。ちなみに、パーティーにビビがいないときは、溶かせる氷がある場所でもフィールアイコンは表示されない。

モーグリ発見

氷を溶かしてモイスを救出

MAP 33-6 氷道❹を左に進むと行けるMAP 33-7 氷花の間では、氷のなかにセーブモーグリのモイスが閉じこめられている。そのままの状態では話しかけても反応はないが、パーティーにビビがいれば、氷を溶かしてモイスを助け出すことができるのだ。助けたあとは、セーブやテントの使用が可能になるので、氷道❹を右に進む前に、ぜひ利用しておきたい。なお、モイスを助け出した直後には、強制ATE『おしえて! モグタロー!!(2じかんめ)』が発生する。



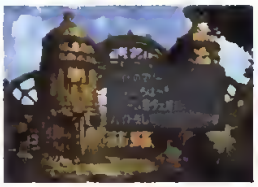
寄り道エリア

DISC 1 | MAP→P.532

南ゲート
(アレクサンドリア駅)

休憩とアイテム売買が可能

MAP 60-1 ダリの門にあるゲートの脇を調べると、「通りたい」「休みたい」「話したい」「なんでもない」という4つの選択肢が出現。このなかで「休みたい」→「かまわない」を選択してから約30秒待つと、門の反対側からバイトのマリーという女性が登場する。彼女に話しかけて「ひとやすみ」を選ぶと休憩が、「買い物」を選ぶとアイテムの売買が可能だ。なお、ゲートを通過するには★ゲートパスが必要だが、この時点では持っていないため、ゲートの先へ進むことはできない。



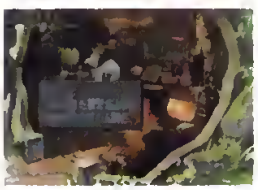
DISC 1 | MAP→P.535

物見山

その他のイベント&ミニゲーム
【】コーヒー豆(→P.351)

訪れるキャラクターによって変化が

MAP 64-2 小屋やMAP 64-3 頂上には、フィールアイコンが表示される場所がある。その場所を調べる時期や、そのときの操作キャラクターによって、ちがった感想が聞けるので、ひととおり試しておきたい。また、操作キャラクターがジタンのとき、小屋に飾ってある飛空艇の模型を調べると、小屋の住人であるモリッドとの会話になり、『コーヒー豆』のサブイベントに関する話題が出る。



▶DISC 1

MAP→P.346

ダリの村

氷の洞窟をくぐり抜け、ようやくジタンたちは霧の上へとたどりついた。疲れた身体を休めて今後の計画を練るために、ふもとに見える平和そうな村へ立ち寄る一行。だがこの村、なにやら秘密があるらしく……。

入手できるだいじなもの	★星宮アリエス

メンバー ジタン、ビビ、ダガー、スタイナー

28 村の宿屋で休息をとる

メンバー ジタン

29 ビビとダガーを呼びにいく

ATE
ATE
ATE
ATE
ATE

30 宿屋でダガーと会話する

メンバー ジタン、ダガー

31 ビビを捜す

32 地下への入口を探す

33 へ

村での行動について

宿で目覚めたあとは、ダガーを仲間にするまでワールドマップに出ることができない。ビビとダガーを捜しつつ、村の探索をすませておこう。ただし、MAP 33-2 風車小屋2Fにあるふたつの宝箱と、MAP 33-4 畑にある宝箱は、いずれもこの時点では回収不可能。また、ATE「ダガー、まだまだがんばる」が発生したあとでなければ、ダガーの姿を見つけることはできない。

ダガーに会うと会話になるが、そのときに2回出現する選択肢は、どれを選んでもシナリオ進行に影響はない（選択後のダガーの反応など、一部のメッセージが変化するだけ）。なお、ビビとダガーのどちらと先に話したかによって、ふたりとの会話の内容は多少変化する。



井戸からは入れない

ダガーとふたりでビビの居場所を見つけたあとは、ビビの声が聞こえた地点と井戸の前の2ヵ所にフィールドアイコンが出現するようになる（井戸の前に出現するのは、事前にやんちゃ娘マリンに話しかけていた場合のみ）。もっとも、これらを調べてもビビのもとへ行くことはできない。地下への入口は、MAP 33-4 風車小屋1Fにある。



その他のイベント＆ミニゲーム

カラー占い

旅の気晴らしにどうぞ

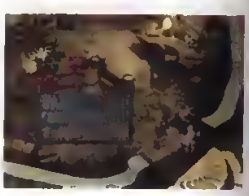
MAP 33-3 宿屋の部屋にある機械を調べると、1回10ギルで「カラー占い」ができる（所持ギルが10ギルちょうどのときは占うことができない）。占いの結果は、大吉、吉（3種）、凶の計5種類。また、占いの最後に出る「ラッキーカラー」は、レッド、ブルー、イエロー、グリーン、ホワイトのいずれかからランダムで選ばれる。占い自体にはとくに意味はないが、一度試してみてもいいだろう。なお、メッセージにある「ラッキーカラー商会」の建物は、物語が進めばいずれ訪れることになる。



村長のカギと村長の家

この時点では探索不可能

MAP 33-4 風車小屋1Fの右側にある扉を調べると、村長のカギがなければ開けられないということがわかる。村長のカギのありかとして真っ先に考えられるのは、MAP 33-5 村長の家。ただし、この時点では、なかに入るとすぐ村長カブーに追い出されてしまうので、村長の家の探索は当面はあきらめよう。なお、ダリの地下探索がはじまってからDISC 1終了までは、村長の家の扉を開けることすらできなくなる。



ダリの地下～物見山～ダリの村

ビビを連れもどすため、村の地下へ潜入したジタンとダガー。ビビの救出には無事成功したが、ビビとダガーの希望で、さらに地下の探索を進めることに。そこでは、驚くべき事実が彼らを待ち受けていた。

入手できるだいじなもの	なし

ジタン、ダガー

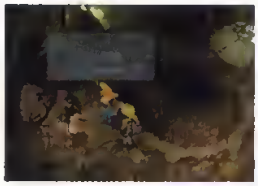
33 ビビを救出する

ジタン、ビビ、ダガー

34 ダリの地下の秘密を探る

ビビを助け出したら、まずは装備確認

MAP 卵のある場❶に入ると、パーティーにビビが加入。以降は3人で探索を進めることになるが、ビビを仲間にしたあとは、スタイナーと合流するまでワールドマップに出られない。また、MAP 卵のある場❷から奥へ進むと、操作キャラクターがスタイナーに切りかわる。そのあとのバトルに備えて、ジタンたちの装備を確認してから先へ進もう。

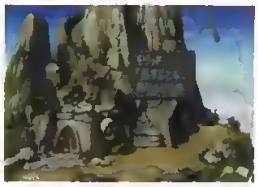


スタイナー

35 物見山で情報収集を行なう

移動中のモリッドからは情報が聞けない

モリッドから情報を聞き出すまでは、物見山の外に出ることは不可能。かといって、歩いているモリッドに話しかけても、取り合ってもらえない。モリッドが1ヵ所に落ち着くのを待ってから話しかけよう。なお、物見山を出るとバトルが待っているので、事前にスタイナーの装備を整えておくこと。

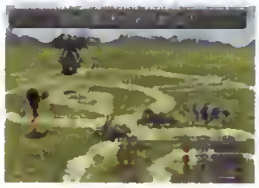


36 巨大なタルを調べる

黒のワルツ2号と戦うときの注意点

タルを調べるときには、選択肢がふたつ出現する。どちらを選んだかによって、ジタンたちの登場のしかたがやや変化するが、物語の展開に影響はない。なお、ジタン、ビビ、ダガーのHPとMPは合流した時点で全回復しており、ステータス異常もすべて解除されている。

バトルの相手である黒のワルツ2号は、ダガーには攻撃を仕掛けてこない。また、攻撃魔法を当てると同じ魔法で反撃してくるので、ビビは回復役に専念させるか、『ためる』で威力を高めたあとに攻撃魔法を使わせるといいだろう(こうすると反撃を受ける回数を減らせる)。ちなみに、ダガー以外の味方全員が戦闘不能状態になった場合、敵は『催眠術』を使ってくる。これによってダガーが睡眠状態になるとゲームオーバーだ。

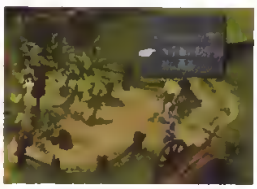


ジタン、ビビ、ダガー、スタイナー

37 カーゴシップに乗りこむ

周辺を探索するならいまのうち

黒のワルツ2号とのバトルに勝利すると、いったん宿で休むか、すぐにカーゴシップに乗るかを選択できる。「宿で休む」を選ぶと、自動的にダリの村のMAP 畑(カーゴシップ停泊時)へと移動。この場合は、村の探索のほか、ワールドマップへ出ることも可能だ。乗りこむ準備が整ったら、畑で「飛空艇に向かう」を選択しよう。カーゴシップに乗りこむと、以降は氷の洞窟の内部を探索できなくなるので、やり残しがないように注意すること。



38へ

その他のイベント&ミニゲーム

モーグリ発見

赤いポンポンが目印

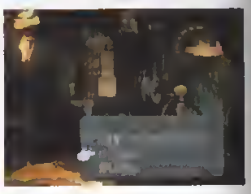
ダリの地下のとある場所には、セーブモーグリのクモップが隠れている。モーグリの特徴である頭のポンポンがわずかに見えているので、それを目印に探すといい。



滑車を撒る

手が届かない宝箱は……

MAP 39-3 物置き❶の天井近くには、ロープでつり下げられた宝箱がある。この宝箱は、近くにある滑車を撒ると、目の前に落ちてきて、開けられるようになるのだ。



扉を開ける

バトルを避けるか、アイテムを取るか

MAP 39-3 卵のある場❶には、霧がもれてくる扉がある。この扉を開けると、コーストとのバトルに突入。以降は、MAP 39-4 ～ 39-7 でバトルが発生するようになってしまう。しかし、扉の向こう側には宝箱が複数置かれており、謎の機械に関するメッセージも見ることができる。扉を開けて向こう側へ行く価値は、十分あるだろう。



▶DISC 1

MAP→P.331

カーゴシップ

ジタンたち一行は、なんとかカーゴシップに乗りこんだ。アレクサンドリアに連れもどされるのでは、とダガーは不安げだが、ジタンには何か策があるらしい。一方ビビは、立てつづけに見せられた衝撃的な事実に、ショックを隠せずにいた。

入手できるだいじなもの	

ジタン

38 操縦士と話をつけにいく

39 ダガーに舵をまかせる

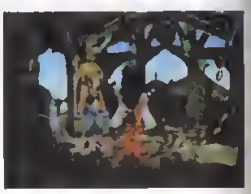
ジタン、ビビ、スタイナー

40 追跡者を撃退する

41 へ

装備のチェックは忘れずに

追跡者が現れた直後には、メニュー画面を開くことができる。MAP 14-11 操舵室(黒のワルツ3号来襲後)を出るとすぐにバトルがはじまるので、その前に装備などをチェックしておくこと。



敵が宙に浮いているときは注意

黒のワルツ3号(1回目)とのバトルでは、開始直後にビビがトランスする。黒のワルツ3号は、こちらが『たたかう』で攻撃すると宙に浮く(『サンダラ』を2回使ったあと地面に降りる)。敵が宙に浮いているときは、こちらの『たたかう』による攻撃がすべて回避されてしまう。『剣技』や『魔法剣』などは、宙に浮いていても命中するので積極的に使っていこう。



MAP→P.546 539

リンドブルム巨大城（通常時）〜リンドブルム（通常時）

追っ手の追撃を振り切り、一行はついにリンドブルムに到着した。リンドブルム大公のシドに訪問の理由を話すダガー。そのころ、古巣にもどって羽を伸ばしていたジタンは、なつかしい人物との再会を果たす。

入手できるだいじなもの	★ノ[illegible]美、★ハンターの[illegible]、★ミニフルメンア、★メターのサイン ★モーグリの着ぐるみ

ジタン、ビビ、ダガー、スタイナー

41 シド大公に謁見する

42 宿屋で目覚める

ジタン

43 タンタラスのアジトへ行く

44 客室でスタイナーと会話する

45 歌声を追う

46 ダガーと会話する

街の探索はまだ先

物語を進めるのならば、オルベルタのあとについてリフトに乗ればいい。リフトに乗る前にMAP[illegible]客室へ寄れば、セーブを行なうことも可能だ。ただし、この時点では城下町へ行くことはできない。

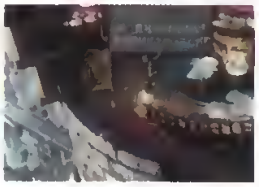
広い街をくまなく歩きまわる



リンドブルムの城下町には、のちに行けなくなる区域があるので、いまのうちにスミズミまで探索しておこう。ワールドマップに出てピナックルロックスへ行くことも可能だが、この時点ではパーティーメンバーがジタンひとりなので少々危険だ。

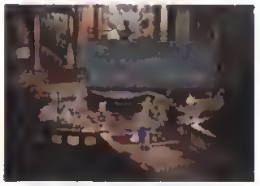
商業区にはいろいろな店がそろっているが、なかでも合成屋が利用できるのは、この街がはじめてとなる。狩猟祭や、この先で待つ戦いに備え、アイテムを購入するだけでなく、合成で新たな装備品も手に入れておくこと。

城下町で用事をすませてから客室へ



リンドブルム巨大城のMAP[illegible]客室にはスタイナーがおり、近づくと会話がはじまる。彼と会話してから狩猟祭が終わるまでのあいだは、城下町で買い物をしたり町の人々の話を聞いたりすることができなくなるので、必要な用事をすませてから客室に向かおう。

城の関係者のふりをする



城の上層部へ行くにはリフトを使わなければならないが、一般人であるジタンがリフトに乗ろうとしても、兵士に追い返されてしまう。アヤしまれずにリフトに乗るには、城内の誰かから上級兵の衣装をいただいて、変装すればいい。一度リフトの前で断られたのち、MAP[illegible]廊下❷で居眠りをしている兵士に話しかけてみよう。なお、ジタンが変装しているあいだは、MAP[illegible]客室からセーブモーグリのモックがいなくなる。

背景に出現するフィールアイコンをすべてチェック



Ⓐアーブス山脈 Ⓑ南ケート Ⓒアーブス山脈
Ⓓ沼地 Ⓔシーベル川 Ⓕ??の森

MAP[illegible]見張り塔❷で望遠鏡を操作する場面では、出現するフィールアイコンをチェックしていく必要がある。フィールアイコンは全部で6つ（右写真参照）。望遠鏡を動かしつづけているとフィールアイコンを見落としがちなので、ゆっくりと移動させよう。なお、アイコンをチェックしたときに出るジタンのセリフは、すべて今後の冒険のヒントとなる。

47 狩猟祭に参加する
入手 ★ハンターのしょうこ
使用 ビビ、フライヤ

バトルの準備を整える

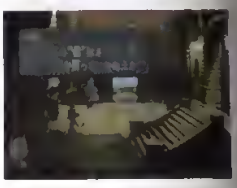


MAP B8-4 客室で狩猟祭の説明を受けたのち、MAP B8-6 駅でエアキャブに乗ると、自動的に劇場街へ運ばれ、狩猟祭がスタートする。狩猟祭のあいだは、メニュー画面を開いているときも制限時間のカウントが進むため、エアキャブに乗る前に装備やアビリティを整えておきたい。また、客室にはセーブモーグリがいるので、狩猟祭で不本意な結果が出てもやり直せるように、セーブしておくのもいいだろう。

メンバー ジタン、ビビ、フライヤ

48 地竜の門から出発

HPの回復は当分アイテム頼り



ここから先はしばらく、HPを回復する手段がアイテム（ポーション、テントなど）に限定される。MAP B8-17 地竜の門にいる行商人から、ポーションを多めに購入しておこう。狩猟祭のあとは人々の会話内容が少し変化しているので、買い物ついでに城下町をもう一度まわってみるのも悪くない。

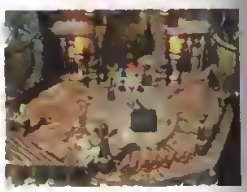
地竜の門の出口近くにいる兵士からは、目的地であるギザマルークの洞窟を目指すうえでのヒントが聞ける。なお、いったん洞窟に入ると、地竜の門からトロッコが去って、リンドブルム巨大城および城下町にもどれなくなってしまうので注意。

49へ

その他のイベント＆ミニゲーム

◆ 劇場街のアイドルスター

アイドルの隠れ場所を突き止めると……



劇場街のアイドルは、ロウェルという名の俳優。MAP B5-1 劇場ではファンの女の子たちが、彼をひと目見ようと人だかりを作っている。中央にいるファンクラブ会長に話しかけると、劇場内からロウェルが登場。彼が引っこむと、かわりにモーグリの着ぐるみを着た男が現れ、駅のほうへ去っていく。

このあと、劇場街のMAP B5-4 アトリエへ行けば、ファンから逃げてきたロウェルに会うことができるのだ。彼に話しかけると「これをあげるから見のがしてくれ」と懇願されて★スターのサインがもらえる。また、彼が着ていた★モーグリのきぐるみも、すぐそばで拾うことが可能だ。

なお、このイベントはギザマルークの洞窟に入ると消滅し、上記のふたつのアイテムも入手できなくなる。

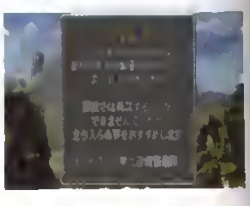
◆ 狩猟祭（→P.357）

寄り道エリア

▶DISC 1　MAP→P.508

ピナックルロックス

老人の幽霊にはまだ会えない



ピナックルロックスへは、リンドブルム・商業区のMAP B5-1 宿屋❶でジタンが目覚めた時点から訪れることができる。この段階ではMAP B10-1 入口（昼）にしか入れないものの、宝箱がふたつ置かれているので、中身を回収しておくのもいいだろう。なお、入ってすぐの地点には「老人の幽霊が出る」という注意書きがあるが、この幽霊に会えるのはもっと先の話だ。

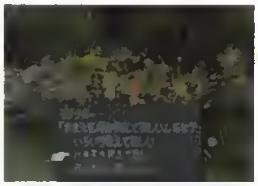


DISC 1 | MAP→P.451

ク族の沼
(霧の大陸)

その他のイベント&ミニゲーム
- カエルとり(→P.340)

「ク族の沼」という場所について

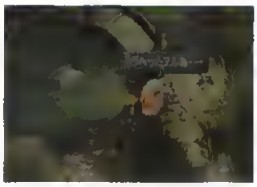


「ク族の沼」と呼ばれる沼は世界の4ヵ所にあるが、そのうち最初に訪れることができるのがここだ。各地のク族の沼には、以下のような共通点がある。なお、霧の大陸にある沼だけの特徴としては、クイナの師匠・クエールが住んでいることや、フォッシル・ルーに通じていることなどがあげられるが、この時点ではフォッシル・ルーへ行くことはできない。

「ク族の沼」の共通点

- 基本的なマップ構造が同じ……ク族の沼は、かならず中央に沼地があり、その沼地を茂みが取り巻き、さらにその外側に沼岸がある
- モクタローとモグジローがいる……沼岸には、強制ATE「おしえて！モグタロー!!」シリーズに登場するモーグリ、モグタローとモクジローがいる。このうちモグタローからは、ATEで行なわれたすべての解説が聞けるほか、つぎの目的地へ行くためのヒントも教えてもらえる(→P 563)。
- ミニゲーム「カエルとり」ができる
- キカントート(A)　キカントード(B)が出現する

クイナを仲間にする



MAP エリア 沼には、お腹を空かせたク族(クイナ)がいる。カエルを捕まえてから、マップを切りかえずに彼に話しかけると、クエールが登場。クイナを連れていってほしいとクエールから頼まれ、これを引き受けるとクイナが仲間に加わるのだ(断っても、沼にいるクイナに話しかければ、仲間にするかどうかを何度でも選択可能)。

この時点では、パーティーのメンバーが3人しかいないので、バトルをラクに進めたいのならば、ぜひともクイナを仲間にしよう。なお、このタイミングで仲間にしなくても、物語が進めばクイナはかならず仲間になる。

DISC 1 | MAP→P.400

チョコボの森

その他のイベント&ミニゲーム
- ここほれ！チョコホ(→P.326)
- チョコボのお宝さがし(→P.333)

チョコボに乗れるようになる



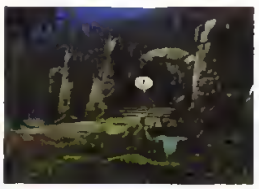
はじめてチョコボの森に入ると、モーグリのメネとの会話がはじまり、ギサールの野菜がもらえる。これを、ワールドマップにあるチョコボの足跡の上で使うと、チョコボのチョコを呼ぶことができるのだ。呼び寄せたチョコに乗れば、モンスターに遭遇することなく、徒歩よりも速いスピードでワールドマップ上を移動可能。チョコボの足跡がある場所なら、どこでもチョコを呼べるので、おおいに活用しよう。ただし、チョコを呼ぶのに必要なギサールの野菜は、一度使うとなくなってしまう。メネから1個80ギルで買うことができるので、この先何度でもチョコを呼べるよう、いまのうちにギサールの野菜をたくさん購入しておくといい。

DISC 1 | MAP→P.533

南ゲート
(ホーデンアーチ)

入手できるいしなもの	★1

アイテムの回収



画面手前側にあるわき水のすぐそばには、★モッカ・コーヒーがある。サブイベント『コーヒー豆』に必要となるアイテムなので、見落とさないようにしよう。

ゲートの前にある宝箱の中身はカラッポだが、かわりにゲートの近くではエーテルが入手できる。これは、事前にこの場所を訪れていたタンタラスが宝箱の中身を移動させたためだ(リンドブルムでATE『バクーと仲間たち』を見ていればこのことがわかる)。ちなみに、ATE『バクーと仲間たち』を見ず、かつエーテルを拾わずにいると、DISC 3ではエーテルが宝箱のなかに入っている。

貴重な回復ポイント

わき水を調べるとHPとMPが全回復し、戦闘不能状態が解除される。この時期は白魔法が使用できないうえ、付近には強力なモンスターも出現するので、ここをワールドマップ探索の拠点にするといい。

▶DISC 1

MAP→P.115

ギザマルークの洞窟

ブルメシアに黒魔道士軍団が攻めこんだとの情報を聞き、故国の危機を救おうと奮い立つフライヤ。協力を申し出たジタンたちは、彼女とともに、リンドブルムとブルメシアを結ぶギザマルークの洞窟へと向かう。だが、この地もすでに、何者かの手におちていた。

入手できるだいじなもの	★ギザマルークのベル×5、★ホーリーベル

メンバー ジタン、ビビ、フライヤ（＋クイナ）

49 ベルを使って扉を開ける
入手 ★
装備 ★

50 扉の奥へ入る
装備

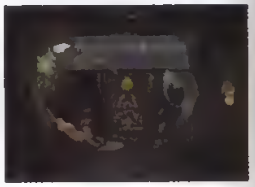
51 「ベルのとびら」を開けて契り窟へ
入手 ★ギザ
装備 ★

52 巨大なベルに閉じこめられたモーグリを救出
装備 ★
入手 ★

53 助けたモーグリと話す
装備 ★ギザマルークのベル
入手 ★

54 「聖なるとびら」を開ける
装備 ★ホーリーベル

扉を開けるにはベルが必要



洞窟に入ってすぐの扉にはフィールアイコンが表示されるが、「押す」を選択しても開けることはできない。★ギザマルークのベルを鳴らすと封印が解けて、扉が開くのだ。★ギザマルークのベルは、部屋内に倒れているブルメシア兵に話しかければ入手できる。

以降、洞窟内にある扉はすべて、ベルを鳴らして開けていくことになる。なお、扉を開けるのに使用したベルは消滅するので、開けたい扉の数だけベルを入手しなければならない。

扉を開ける順番に注意

★ギザマルークのベルは全部で5つ手に入るが、最短のルートを進めば、3つのベルを入手するだけで洞窟を抜けることができる。ベルの入手方法は、下記を参照のこと。

MAP 洞窟❷に3つ並ぶ扉のうち、中央と右の扉はつぎの部屋（＝MAP 契り窟）へと通じている。ただし、右の扉を開けた場合は、かなりのまわり道を強いられるので、中央の扉を優先して開けよう。左の扉は、この部屋内にある細い通路へ通しており、通路の途中でアイテムを入手することが可能だ。

なお、3つの扉すべてを開けるつもりならば、契り窟の右手にある扉を開ける前に、洞窟❷の左にある扉を開けておく必要がある。

ギザマルークのベルの入手方法

1. MAP 洞窟❶でブルメシア兵からもらう
2. MAP 洞窟❷に入ると発生する黒魔道士タイプA×2とのバトルに勝利したのち、MAP 洞窟❶でブルメシア兵の身体を調べる
3. MAP 洞窟❷にいる黒魔道士タイプAと接触したときに発生するバトルに勝利する
4. MAP 契り窟でモーグリを救出したのち、巨大なベルの下にあった宝箱から取る
5. MAP 洞窟❷で左にある扉を開け、通路の先にいるブルメシア兵からもらう

クポの実は惜しまずあげる



MAP 契り窟の中央では、セーブモーグリのモグミから、夫のモーグリ（モグタ）を助けてほしいと頼まれる。このとき、★クポの実をあげるかあげないかの選択肢が出るが、断っていては話が進まないので、ここは素直に願いを聞き入れよう。

契り窟の左右には扉がある。このうち左の扉は「聖なるとびら」と呼ばれ、★ギザマルークのベルでは開けることができないので、まずは右の扉から先に進もう。★ギザマルークのベルを持っていない場合は、巨大なベルの下にあった宝箱から回収するといい。

ホーリーベルを入手



MAP 洞窟❸でモグタに話しかけると、「キミもクポの実、好き？」と聞かれる。同意するまで離してもらえないが、この会話のあとMAP 契り窟へ向かおうとすると、モグタから★ホーリーベルがもらえるのだ。★ギザマルークのベルでは開けられなかった「聖なるとびら」は、これを使えば開けることができる。

「聖なるとびら」の先では、洞窟の主であるギザマルークとのバトルが待っている。モグミに話しかけ、セーブをすませてから奥へと向かおう。

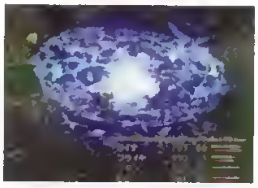


55 ギザマルークと戦う
ギザマルーク

56へ

水属性を半減できる装備が重要

ギザマルークは、物理攻撃に対しては『体当たり』で、魔法に対しては沈黙効果を持つ『サイレントボイス』で反撃してくる。物理攻撃を行なうキャラクターのHPは、つねに満タン近くにキープしておくこと。また、敵は『ウォータ』を多用する傾向があるので、ガラスの腕輪など、水属性のダメージを半減できる装備があれば心強い。



その他のイベント&ミニゲーム

危険地帯へ挑戦

腕試しにしては強すぎる敵が

セーブクリ夫妻がいるMAP 185-3 洞窟❸の奥にて、壁にあるツタをのぼれば、ワールドマップのボーボス高原へ出ることが可能。ただし、モグタが忠告するとおり、この区域にはとてつもなく強力なモンスターが出現する。また、ここは孤立した区域となっており、ほかの街やダンションへ行くこともできない。少なくとも、この時点では訪れないほうが身のためだ。



DISC 1

MAP→P.530

南ゲート（ボーデン駅）

ジタンたちがブルメシアに向かっているころ、ダガーとスタイナーのふたりは、ブラネ女王を説得するためアレクサンドリアを目指していた。鉄馬車ベルクメアに乗ればアレクサンドリアに行けるが、そのためにはまず、国境の南ゲートを越えなくてはならない。

入手できるだいじなもの	★ゲートパス

スタイナー
門を通過する
57 人払いをする
MAP ★ゲート

男女ふたりをどかすために

MAP 184-2 ボーデンの門内からMAP 184-1 ボーデン駅へ進むには、まず通路にいる男女ふたりをその場からどかす必要がある。どちらに話しかけても選択肢が出るが、特定の選択肢を選ぶ必要があるのは女（バイトのマリー）のみ。一方、男（機械主任）を移動させるには、周囲にいる人物とも話をしておかなければならない。

ふたりをどかして★ゲートパスを入手したのちにボーデン駅へ進むと、ボーデンの門内には引き返せなくなるので、アイテムの回収は先にすませておこう。ただし、荷台の上にある宝箱の中身は、この時点では回収できない。



ダガーが着替える
MAP
ダガー、スタイナー
59 ベルクメアに乗る

60へ

着替え中の選択は展開に影響しない

ダガーが着替えている途中に出る選択肢は、どちらを選んでも（もしくは選ばなくても）ダガーの反応がやや変化するだけで、物語の展開に影響はない。彼女が着替え終わると、操作キャラクターがダガーになり、マップもMAP 184-1 ボーデン駅に切りかわる。

ボーデン駅にはセーブモーグリのグリモがいるほか、消費アイテムを売っているショップもある。手持ちのポーションや金の針などが少なければ、ジタンたちが使用するぶんも考えて、ここで補充しておこう。

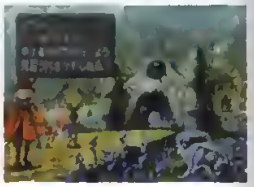


寄り道エリア

▶DISC 1 MAP→P.450

北ゲート
（ブルメシアアーチ）

メンバーによって会話が変わる



はじめて訪れたときのみ、パーティーメンバーによる会話イベントが発生する。このときに行なわれる会話の内容は、パーティーにクイナがいるかどうかで変化し、クイナがいる場合はちょっとなごやかなものになるのだ。ただし、ブルメシアに一度でも入ったあとだと、会話自体が行なわれなくなる。

なお、ゲートの奥へ進むことはできないが、ゲートの手前側には宝箱がふたつ置かれているので、忘れずに中身を回収しておきたい。

▶DISC 1 MAP→P.522

ブルメシア

時すでに遅く、ブルメシアは敵の手におちていた。少しでも多くの者を助けるため、そしてブルメシア王の無事を確かめるため、ジタンたちは王宮へと急ぐ。そこで彼らを待ち受けていた人物とは……。

入手できるだいじなもの	★星宮キャンサー

パーティ シタン、ヒビ、フライヤ（+クイナ）

60 行く手をはばむ者と戦う
入手 戦闘系 A-3

61 居住区❷の2Fに通路を作る

3Fの通路を落とす前に



MAP A-3 居住区❷は3層にわかれている。ここの2FからMAP B-3 建築家の部屋に行くためには、3Fの通路を落として、2Fに通路を作らなければならない。

MAP A-3 市街❷の右手にある扉から先に進むと、居住区❷の3Fにたどり着く。ここの通路は、ダッシュで渡ろうとすると下へ落ち、結果として2Fに道ができるのだ。ただし、通路の反対側には宝箱がある。まずは歩いて通路を渡り、宝箱の中身を回収してから通路を落とすといいだろう。ちなみに、引き返すときは、ダッシュしなくても通路は落ちる。

62 プロテガベルを入手する
入手 ★プロテガベル

63 「守りのとびら」を開ける
使用 ★プロテガベル

兵士の言葉を頼りに探せ



MAP B-3 建築家の部屋のバルコニーからは、MAP B-3, A-3 建築家の寝室に行くことができる。そこでは、MAP A-3 市街❸にある「守りのとびら」を開けるために必要なアイテム、★プロテガベルを手に入れることが可能だ。もっとも、ただやみくもに探してもベルは見つからない。まずは、室内にいる負傷したブルメシア兵から話を聞いてみよう。

64 石像の橋を渡って奥へ進む

石像を倒すには



MAP A-3 上級居住区❶（像倒壊前）から宮殿へと通じる道は、くずれてしまっている。橋として使えそうな石像がそばにあるものの、人の力で動かすことはできない。行ける範囲内を探索すれば、おのずと道は開けるはずだ。



65 王宮へ向かう

左右の部屋をまわって準備を整える

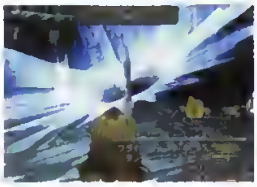


MAP 55-1 宮殿前広場までくれば、目指す王宮はすぐそこだ。奥の階段をのぼると引き返せなくなるので、先を急ぐ前に、広場の左右にある部屋に立ち寄ろう。左側の部屋はMAP 55-14 武器庫で、強力な武器が手に入る。一方、右側の部屋はMAP 55-15 宝物庫で、セーブモーグリのアトラがいる。アトラはモグショップも開いており、武器や防具、消費アイテムを購入することが可能だ。

階段をのぼってMAP 55-12 宮殿入口に移動すると、3つの選択肢が出現。ここでは、「そっとしておく」を選ぶまで、ほかのふたつを何度でも選択することができる。

66 黒幕たちと対峙

ペアトリクスは倒せない



ペアトリクス(1回目)とのバトルは、彼女にある程度のダメージを与えるか、一定時間が経過する(=ペアトリクスが規定回数行動する)と、『ストックブレイク』を使われたあと強制的に終了する。それまで全滅せずに持ちこたえればいいわけだが、ペアトリクスの『ショック』の威力はすさまじく、これを受けたキャラクターは、ほぼ確実に戦闘不能状態となってしまう。フェニックスの尾やポーションなどを、惜しまずに使っていこう。

▶DISC 2 67 へ

その他のイベント&ミニゲーム

◆ ミミック注意

宝箱と見せかけて……



ブルメシアの各所には宝箱が置かれているが、なかには宝箱に擬態したモンスター、ミミックがまぎれている。ミミックは、近づくだけでバトルになるうえ、バトル中にマジックヴァイスを呼ぶという、かなりやっかいな相手だ。しかも、ふつうの宝箱と見わける方法はない。バトルになってしまったら、『ぶんどる』を使うマジックヴァイスから先に倒していこう。ちなみに、1回のバトルでミミックが呼ぶマジックヴァイスは、最大3体となっている。

◆ スティルツキン登場

お得な値段でアイテムが買える



MAP 55-14 宝物庫の奥にある宝箱を開けると、放浪のモーグリ、スティルツキンが部屋に入ってくる。スティルツキンからは、金の針、ハイポーション、エーテルの3点セットを333ギルというお得な値段で購入することが可能だ。なお、MAP 55-16 宮殿へ入ったあとに(=DISC 2以降に)宝箱を開けた場合、スティルツキンはすでに立ち去っているため、彼に会うことはできない。

スティルツキンには、今後も行く先々で会うことになる。彼が売ってくれる3点セットの内容と値段は、場所によっていろいろと変化するので、見かけたらそのつど話しかけてみるといい。

◆ フライヤ、武器を入手

便利な武器が手に入る



MAP 55-14 武器庫に入ると、フライヤの武器であるミスリルスピアが手に入る。この武器を装備すれば、パーティー全員をリジェネ状態にする竜技『レーゼの風』が使用可能になるのだ。HPの回復手段にとぼしい現状では、非常に役に立つだろう。

なお、この場所でミスリルスピアを入手できるのは、DISC 2でクレイラの幹をのぼる途中の段階まで(正確には、クレイラの幹のMAP 27-1 内部❹で仕掛けを作動させるまで)。それ以降は、武器庫にあったミスリルスピアは消えてしまう。

▶DISC 2 MAP→P.531, 532

南ゲート（山頂の駅）～南ゲート（アレクサンドリア駅）

ダガーとスタイナーのふたりは、山頂の駅へとたどり着いた。目指すアレクサンドリアまであと少し。時間調整のために駅で休憩していた彼らは、タンタラスのメンバーであるシナ、マーカスのふたりと、思いがけない再会を果たす。

入手できるだいじなもの	

メンバー ダガー、スタイナー

67 山頂の駅の休憩所で駅員と話す

68 シナやマーカスと再会する

69 ベルクメアに乗る

70 追っ手と戦う
戦闘N
バトル

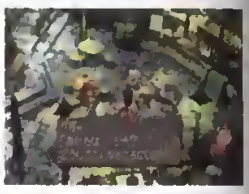
メンバー ダガー、スタイナー、マーカス

71 トレノの門を通過する
装備 ★

72 へ

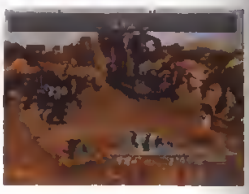
なつかしい人物と言葉を交わす

鉄馬車ベルクメアのプラットホームでシナとマーカスの姿を確認したのち、MAP 休憩所へもどると、彼らふたりと話をすることができる。会話中にスタイナーからの横やりが入るので、そのあとはスタイナーに話しかけてみよう。



『ブレイズ』はやっかいだが……

MAP 鉄馬車内での会話がひと段落したのちマーカスに話しかけると、そのまま黒のワルツ3号（2回目）とのバトルに突入する。黒のワルツ3号は、カーゴシップでのバトルでは使用しなかった『ブレイズ』を使ってくるふん骨威だが、ダガーには絶対に攻撃を加えてこない。また、スタイナーとマーカスが戦闘不能状態のときは、一定時間ごとに自然とダメージを受けていく。つまり、こちらが何もせずともバトルに勝利できるのだ。積極的に攻撃する必要もないので、マーカスは『ぬすむ』に専念させておくのもいい。



寄り道エリア

▶DISC 2 MAP→P.486

ダリの村

ダガーで寄り道

ダガーがアレクサンドリア駅に到着した段階でダリの村を訪れると、人々の会話が以前とくらべて少し変化しているうえ、ダガーならではのつぶやきもあちこちで聞くことができる。ダガーが操作キャラクターのときにダリの村へ行けるのは、これが最初で最後の機会となるため、いろいろ試してみるといいだろう。

また、MAP 畑では、畑のおばばがいる位置が変わっており、以前は調べられなかった宝箱に近づくことができる。この宝箱の中身を回収できるのは、操作キャラクターがダガーのときのみなので、取りのがさないようにしよう。

なお、畑のおばばに話しかけると「ブラネ女王の考えはおかしいと思わないか」と尋ねられるが、ふたつの選択肢のうちどちらを選んでも今後の展開に影響はない。



▶DISC 2 MAP→P.473

クワン洞

入手できるだいじなもの ★星宝スコーピオ

アイテムの回収

クワン洞にある宝箱の中身は、すべてエーテルだ。また、ハシゴの上などでもアイテムを拾えるので、フィールアイコンを注意深く確認しつつ洞窟のなかをまわろう。

なお、MAP 洞窟内やMAP 釣り場の各所では、意味深なメッセージを読むことができる。この段階では、メッセージの意味はほとんどわからないが、のちのち明らかになるはずだ。





温泉でHP回復

MAP 洞窟に下がっているロープを伝うと、下層へ行くことができる。湯気が立ちのぼっている部分は温泉で、ここを調べればHPとMPが全回復するのだ。ただし、ステータス異常を解除することはできない。



DISC 2 MAP →P.500

トレノ

魔の森での恩返しをしたい、というダガーの希望により、ダガーとスタイナーはマーカスと行動をともにすることになった。どんな石化も解くと言われるアイテム「白金の針」を探すため、一行は大都市トレノを訪れる。

入手できるだいじなもの	★星宮タウロス、★星宮シ[illegible]ニ　★白金の針

ダガー、スタイナー、マーカス

72 トレノに入る

スタイナー

73 ダガーを捜す

74 オークション会場でダガーと合流

ダガー、スタイナー

75 酒場でマーカスに話しかける

76 船に乗って目的の家へ

77 トットの家へ向かう

ダガー、スタイナー、マーカス

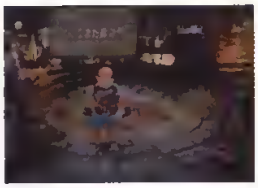
78 トットの家でトットと話す

79 トットが開けた入口から地下へ

80 へ

ダガー操作時は街の外へ出られる

操作キャラクターがスタイナーからダガーに切りかわると、ワールドマップへ出られるようになる。このとき、まだマーカスを見つけていなくても、MAP 門から外へ出ようとするとマーカスがやってきて、パーティーに参加してくれるのだ。なお、ワールドマップからトレノにもどると、マーカスはふたたびパーティーからはずれるが、そのさいに自分がどこへ行くのかを教えてくれる。



スタイナーにかまわず先へ進む

MAP 酒場でマーカスに準備が整ったことを伝えると、そのままMAP 船着き場へと移動することになる。もっとも、船着き場に入ったあとも、引き返すことは可能だ。なお、このとき追いかけてくるスタイナーに話しかけると、どの選択肢を選んでも、かならず酒場まで引き返すハメになってしまう。先に進むのならば、スタイナーは無視すること。



DISC 2
DISC 3
DISC 4

シナリオ
ミニゲーム
カード
マップ
シークレット

その他のイベント&ミニゲーム

幸せの泉

ささやかな幸せを積み重ねると……

MAP 門の左手にある泉に10ギルを投げ入れると、「幸せになった……気がした」というメッセージが出る。ただの気晴らしにしかならないように思えるが、じつはこれを13回くり返すと★星宮ジェミニが手に入るのだ。ちなみに、10ギルを投げ入れた回数は、マップを切りかえたり操作キャラクターがかわっても、継続してカウントされる。



モーグリ出現

塔のカゲから飛び出すモーグリ

MAP ナイト家前のマップ手前側にある塔のなかを通り抜けると、セーブモーグリのモグリッヒが、イヌと一緒に飛び出してくる。トレノで唯一のセーブポイントとして活用しよう。なお、モグリッヒは一度話しかけると、以降はナイト家の入口付近を飛びまわるようになる。



4本腕の男

オークション(→P.343)
わらしべ長者(→P.345)
ステラツィオ(→P.352)
腕試しバトル(→P.354)
カードスタジアム(→P.367)

ATE『名物』を見ておくと……

操作キャラクターがスタイナーのときにMAP ビショップ家へ入ると、最初に訪れたときのみ、4本腕の男がこちらに向かってくる。事前にATE『名物』を見ていない場合は、彼に話しかけても何も起こらないが、見ていた場合は会話の内容が変わり、さらにパワーベルトがもらえるのだ。ATE『名物』は、見るとかならずギルを失ってしまうが、そのお金でパワーベルトを手に入れたと考えれば、結果的にはお得と言えるだろう。



DISC 2

MAP→P.312

ガルガン・ルー

ダガーの恩師であるトット先生のおかげで、白金の針を手に入れるのに成功した一行。それぞれの目的を果たすため、いにしえの交通機関とされる「ガルガン・ルー」を利用して、アレクサンドリアへと向かう。

入手できるだいじなもの	な

メンバー ダガー、スタイナー、マーカス

80 ガルガントを引きこむ

81 ガルガントを止め、乗りこむ

82 行く手をはばむモンスターと戦う

83 アレクサンドリア城に到着

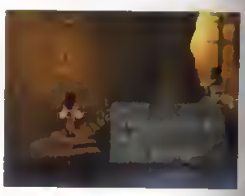
84 へ

仕掛けを順番に作動させる

ガルガントを引きこむためには、連結変換レバーを引く必要がある。ただし、ガルガン・ルーをはじめて訪れた段階では鉄格子が下りているので、連結変換レバーがある場所へ行くことができない。反対側の通路に、鉄格子を上げるための仕掛けがあるので、まずはそれを操作しよう。

装備のチェックを忘れずに

ガルガントを停止させるための仕掛けを作動させると、以降は引き返すことも、メニュー画面を開くこともできなくなる。ガルガントでの移動中にはラルヴァラーヴァとのバトルが待ち受けているうえ、そのバトル後はジタンたちに操作が切りかわり、ダガーやスタイナーの装備を変更する機会が当分なくなってしまう。仕掛けを作動させる前に、ジタンたちのことも考えたうえで、パーティーメンバーの装備を整えよう。



クレイラの幹

ブルメシアで完膚なきまでにたたきのめされたジタンたちは、謎の男クジャの言葉を頼りに、ブルメシアの民がのがれたという砂の街クレイラへ向かうことになった。周囲を覆う砂嵐が弱まったこの機に乗じて、一行は幹から頂上の街を目指す。

入手できるだいじなもの	なし

ジタン、ビビ、フライヤ(+クイナ)

84 砂嵐に入る

85 レバーを操作して扉を開く

86 仕掛けを作動させて道を作る

きた道をふさがないと先へは進めない

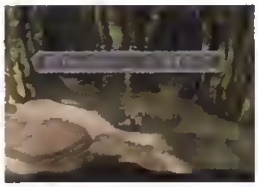


最初にクレイラの幹を訪れた時点では、MAP P.277 内部❹で行き止まりとなる。ここには小さな穴があり、それに手を突っこむと仕掛けが作動して、幹のなかに砂が流れこむ。その結果、MAP P.345 内部❷に砂がたまって床が高くなり、新たな道が開けるのだ。以前通ってきた道は砂で埋まってしまうので、鎖を伝って内部❷に入ろう。

仕掛けを作動させると、内部❷にあった宝箱のひとつが砂に埋まり、中身を回収できなくなる。同時に、ワールドマップへ出る道も閉ざされてしまうため、仕掛けを作動させる前に、やり残したことがないか確認しておきたい。クレイラの幹および街では、パーティーにクイナがいる場合にのみ発生するイベントも多いので、まだクイナを仲間にしていないなら、仕掛けを作動させる前にク族の沼へ向かおう。ちなみに、内部❷の頭上に見える宝箱は、この時点では調べることができない。

87 流砂のある道を通過する

●ボタン連打で脱出しよう



MAP P.277 内部❿には流砂があり、足を踏み入れると飲みこまれてしまう。●ボタンを連打すれば脱出できるが、ボタンの連打が間に合わなかった場合はサンドスコーピオとのバトルに突入し、これに勝利するか逃走するまで、流砂の外には出られない。流砂は計3ヵ所にあり、そのうち左側にある流砂だけは、避けて通れないようになっている。

なお、ボタン連打で脱出した場合もバトルを終えた場合も、そのあとは流砂の外に自動的にジャンプする。どの方向に向かってジャンプするかはランダムで決まるが、左側にある流砂をボタン連打で脱出した場合は、高い確率で流砂の左側——すなわちクレイラの街方面へと移動することが可能だ。

88 へ

その他のイベント&ミニゲーム

砂の流れを止める

坂を流れる砂を止めるには



MAP P.345 内部❽からMAP P.314 内部❿へと通じる道の右手には坂があるが、最初に訪れた時点では砂の流れにはばまれて、登ることができない。坂道を登って宝箱を調べるには、MAP P.311 内部❾に設置されたレバーを操作する必要がある。

ちなみに、この時点でレバーを操作しなくても、物語が進むと砂の流れは自然に止まる。そのときに宝箱の中身を回収してもいいだろう。

▶DISC 2

MAP→P.348

クレイラの街

クレイラの幹を登りつづけ、ブルメシアの民と同じ血を分かつ民の都市――クレイラの街へとたどり着いたジタンたち。いったん分散し、思い思いに街をまわる一行だったが、そのとき突然、ある事件が発生した。

入手できるだいじなもの	なし

メンバー シタン、ビビ、フライヤ（+クイナ）

88 クレイラの街に入る

メンバー ジタン

ATE
ATE
ATE
ATE

89 大聖堂で神官と話す

90 アントリオンに襲われた子どもを助ける

91 砂嵐を強める儀式に立ち会う

メンバー フライヤ

92 クレイラの幹へ調査に向かう

93へ

クイナ関連のATEは見ておこう



杜の神官キルデアに街を案内してもらったかどうかにかかわらず、クレイラの街に入ってしばらくのあいだは、ジタンひとりで行動することになる。クレイラの幹、およびクレイラの街を探索できる期間はかぎられているので、いまのうちにスミズミまで歩いておこう。

なお、クイナがパーティーにいる状態でクレイラの街を訪れた場合のみ、クイナに関連するふたつのATEを見ることができる。さらに、それらのATEを見た場合にのみ行なえるイベントもあるのだ（下項参照）。

市街にもどると緊急事態発生



MAP 大聖堂❷にいるふたりの神官のいずれかに話しかけたのち、MAP 市街にある宿屋に近づくと、子どもがアントリオンに襲われるという事件が発生。このあとMAP 砂溜りに行けば、アントリオンとのバトルに突入する。

事件発生後は、操作キャラクターがフライヤになるまで、宿屋の利用と、武器や防具の購入（＝ブルメシア兵タンのショップの利用）ができない。アントリオン（1回目）戦は、パーティー全員のHPとMPが全回復＆ステータス異常がすべて解除された状態ではじまるため、宿屋が利用できなくても問題はないが、武器や防具の購入は事前に行なっておこう。

街の様子が変化する

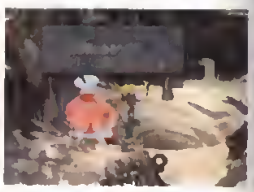
MAP 展望台でのジタンとフライヤの会話中には選択肢が出現するが、どれを選んでもクレイラの幹へ降りることになり、同時に操作キャラクターがフライヤに切りかわる。儀式が行なわれる以前とくらべて、街の人々の会話内容などが変化しているので、幹へ向かう前にひととおり街をまわってみよう。

また、操作キャラクターがフライヤに切りかわったあとは、宿屋での休憩が無料になる。この時点で、パーティー全員のHPとMPは全回復しており、ステータス異常もすべて解除されているが、クレイラの幹でのバトルで傷ついたら、街にもどって宿屋を利用するといい。

その他のイベント＆ミニゲーム

◀クイナを追って流砂へ

取れなかった宝を入手するチャンス



ATE『きのこアルよ！』を見たあと、MAP 砂溜りに行くと、クイナが立っている。ここでクイナに話しかけると、ジタンとクイナがアントリオンの巣のなかに落ちてしまうのだ。落下地点はクレイラの幹のMAP 内部❷（仕掛け発動後）で、落下後はジタンとクイナのふたりでクレイラの街までもどらなければならない。しかし、落下した地点には、この方法でしか調べることができない宝箱がふたつあるので、忘れずに中身を回収しておこう。

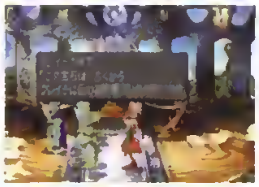
なお当然ながら、クイナを仲間にしていない場合、このイベントは発生しない。また、子どもがアントリオンに襲われたあとは、このイベントを行なえなくなってしまう。



大祭司からの品

貴重なアイテムが手に入る

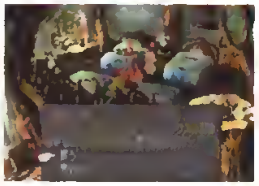
砂嵐が消えたあとは、MAP 36-10 大聖堂❸へ入ることができる。ここでクレイラ大祭司に話しかけるともらえるエメラルドは、ゲーム全体を通しても数個しか手に入らない貴重なアイテムだ。また、室内にはいくつかアイテムが落ちているので、残らず拾っておこう。



スティルツキン登場

お得な3点セット、ふたたび

砂嵐が消え、操作キャラクターがフライヤに切りかわると、MAP 28-3 宿屋にスティルツキンが現れる。このときの彼からは、ハイポーション、エーテル、フェニックスの羽の3点セットを444ギルで購入することが可能だ。



DISC 2　MAP→P.361, 368

クレイラの幹～クレイラの街

クレイラを守るように吹き荒れていた砂嵐が、突如かき消えた。奇妙な不安を覚え、クレイラの幹へと調査に向かうジタンたち。そのとき、彼らが離れたわずかなスキを突くかのように、街への一斉攻撃がはじまった。

入手できるだいじなもの	

ジタン、ビビ、フライヤ（+クイナ）

93 クレイラの幹を降りる
- 女兵(A)×2
- 女兵(A)×2
- [illegible]

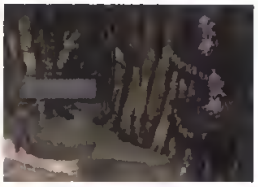
94 バックから襲撃を受ける

女兵(A)とのバトルが発生する

砂嵐が消えた影響で、MAP 27-14 内部❿の流砂や、MAP 27-13 内部❽の砂の流れは止まっている。そのため、宝箱の中身の回収などは以前よりラクに行なえるだろう。

内部❿、内部❽、MAP 27-13 内部❼では、それぞれ女兵(A)×2とのバトルが発生する。これらのバトルは逃走不可能だが、相手はさほど強くないうえ、一定ダメージを与えると逃げてしまうので、比較的ラクに切り抜けられるはずだ。

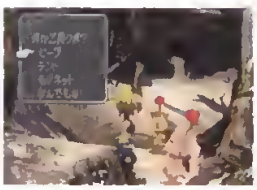
なお、クレイラの幹を降りている途中でも、クレイラの街にもどってショップなどを利用することは可能。ただし、MAP 27-14 つり橋に入ったあとは自動的にクレイラの街へ移動してしまい、以降は幹や街を歩きまわることも、買い物をすることもできなくなるので注意しよう。



95 街で襲撃者を退ける
- [illegible]

今後に備えてセーブを

クレイラの幹から街にもどった直後に、黒魔道士タイプBとのバトルが強制的にはじまる。これに勝利したあとは自由に動けるようになるが、クレイラの幹には行くことができない。また、いったん階段をのぼると、入口方面へ引き返せなくなってしまう。MAP 28-7 砂溜りには、セーブモーグリのモブリが宿屋から移動してきているので、先へ進む前にセーブしておこう。また、スティルツキンもモブリの隣に移動しており、彼からまだ3点セットを購入していない場合は、ここで買うことができる。



DISC 2
DISC 3
DISC 4

96 人々を誘導しながら大聖堂へ
トル 女兵(A)×3
バトル 黒魔道士タイプB×2
バトル (解説参照)
97 大聖堂に逃げこむ

プレイヤーの選択により人々の命運が変わる

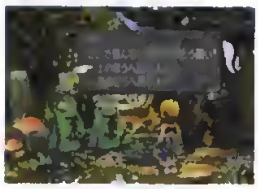


MAP 入口の階段をのぼると、女兵(A)×3→黒魔道士タイプB×2とのバトルが連続して発生。そのあとは、逃げまどう人々を大聖堂まで誘導することになる。誘導中に通る道すじは決まっており(下記参照)、マップを移動するたびに選択肢が出現。どれかひとつを選ぶと、自動的につぎのマップへと移動する。選んだ選択肢によっては、直後にバトルが発生したり、犠牲者が出ることも。無事に誘導できた人からは、のちにアイテムがもらえるので(右ページ参照)、犠牲は最小限に抑えたい。人々は危険な方向から逃げてくるということを考慮に入れたうえで、つぎに向かうべき場所を指示すれば、犠牲者を出さずに大聖堂へ逃げられるはずだ。

なお、このときに発生するバトルはすべて逃走不可能だが、女兵(A)は一定のダメージを受けると、黒魔道士タイプBは残りMPが1以下になるか一定時間が経過すると、それぞれ逃げていく。

大聖堂までの誘導ルートと選択によるバトル相手

MAP 入口



MAP 水車広場
❶「上のほうへ逃げよう!」→ バトル 黒魔道士タイプB
❷「右のほうへ逃げよう!」→バトルは発生しない
※❶を選ぶと、樹の神官ウィランと砂の神官サトレアが死亡



MAP 市街
❶「左のほうへ逃げよう!」
→ バトル 黒魔道士タイプB+女兵(A)×2
❷「右の階段を登って逃げよう!」
→ バトル 黒魔道士タイプB×2
※❷を選ぶと、ブルメシアの民レアリーが死亡



MAP 風車広場
❶「上の階段を登って逃げよう!」→ バトル 黒魔道士タイプB
❷「右のつり橋を渡って逃げよう!」→ バトル 女兵(A)×3
❸「左の階段を降りてみるか!」→ バトル 女兵(A)×2
※❶か❸を選ぶと、ブルメシアの民レアリー(彼女がいない場合は月の巫女クレア)が死亡



MAP 展望台
❶「ああ、もう襲ってはこないだろう」→バトルは発生しない
❷「まだまだ安心はできないな……」→バトルは発生しない

MAP 大聖堂❶

98 ベアトリクスを追う
トル ベアトリクス(2回目)
強制OP (ウィン)

ベアトリクスと2度目の対決



MAP 大聖堂❷から外に出ると、ベアトリクス(2回目)とのバトルがはじまる。大聖堂のなかにはセーブモーグリのモブリがいるので、事前にセーブをしておくといい。ベアトリクスとは2度目の対戦となるが、ブルメシアでのバトルと同様、今回も彼女に一定のダメージを与えるか一定時間が経過すると、『ストックブレイク』によって強制的にバトルが終了する。

99へ



その他のイベント&ミニゲーム

◆生存者からの品

助けた人からアイテムがもらえる

ベアトリクスを追うとき、MAP 2&9 大聖堂❷に集まった生存者たちに話しかけると、アイテムがもらえる。大聖堂の外に出たら引き返せなくなるので、忘れずにもらっておこう(人物とアイテムの対応は下表参照)。なお、ここに登場する人々の顔ぶれは、誘導時にどの選択肢を選んだかによって変化する。犠牲者が少なければ、それだけ多くのアイテムをもらえるのだ。



■人物ともらえるアイテムの対応

人物名	もらえるアイテム
花の巫女シャロン	万能薬
水の巫女シャノン	フェニックスの尾
ブルメシアの子カブ	ニンフのカード
ブルメシアの子コブ	スーのカード
ブルメシアの民レアリー(※1)	エリクサー
樹の神官ウィラン(※1)	エーテル
砂の神官サトレア(※1)	フェニックスの羽

※1:…誘導時の選択によっては登場しない(左ページ参照)

DISC 2

MAP→P.551

レッドローズ

ベアトリクスを追ってジタンたちがテレポートした先は、アレクサンドリアが誇る飛空艇レッドローズ。そこで会話を盗み聞いた彼らは、ダガーの身に危機が迫っていることを知る。なんとしても女王より先にアレクサンドリアへ行かなければ!

入手できるだいじなもの	なし

ジタン、ビビ、フライヤ

99 レッドローズに到着

100 ブラネとベアトリクスの会話を聞く

EX… ビビ フライヤ

ジタン

101 テレポットでアレクサンドリア城へ

102へ

テレポットへ入る前に準備を整える

つぎの舞台となるアレクサンドリア城では、かぎられた時間内でバトルを切り抜けつつ、先へ進むことになる。タイムロスを避けるためにも、バトルの準備を十分に整えてからテレポットに入ろう。



その他のイベント&ミニゲーム

◆モーグリ出現

空飛ぶ女モーグリ登場!

MAP 4-4&6 キャビン❷でパーティーメンバーがジタンひとりになったのち、MAP 4-1 キャビン❶へとマップを切りかえ、ふたたびキャビン❷にもどると、セーブモーグリのセリフが現れている。レッドローズから移動したあとは、しばらくセーブができなくなるので、先へ進む前に忘れずに利用しておこう。

ちなみに、キャビン❷にもどらずそのままキャビン❶の階段を下りると、彼女がキャビンの奥から少しだけ姿を見せてくれる。



DISC 2
DISC 3
DISC 4

▶DISC 2

MAP→P.320

アレクサンドリア城（ダガー救出時）

マーカスと力を合わせ、なんとか牢屋を脱出したスタイナー。ちょうどそこに、ジタンたちがレッドローズから駆けつけた。合流した彼らは、ダガーを救出するため城内を奔走する。残された時間は、わずか30分！

入手できるだいじなもの	なし

メンバー スタイナー、マーカス

102 牢屋から脱出する

重心を移動させて牢屋を揺らす



牢屋から脱出するときには、方向キーの←→で牢屋を揺らす必要がある。牢屋が揺れている方向へキーを入力して重心を移動させ、揺れを大きくしていくのだ（1回の揺れのあいだに2回以上キー入力することも可能）。逆の方向にキーを入力すると揺れが小さくなってしまうので注意。揺れが十分に大きくなれば、牢屋が壁にぶつかって壊れ、脱出成功となる。

牢屋から脱出したあとは、MAP P.22 地下牢の左端にあるハシゴを目指そう。このとき、こちらを追ってくる女兵に接触すると、女兵（B）とのバトルになる。女兵は倒してもつぎつぎに出現するので、相手にしているとキリがない。女兵を引きつけたのち、まわりこむように移動すれば、彼女たちを避けて進むことが可能だ。また、ハシゴにつかまっているあいだは、女兵と接触せずにすむ。

103 ジタンたちと合流する

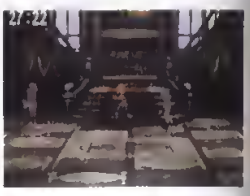
メンバー ジタン、ビビ、スタイナー、フライヤ

マーカスがパーティーを離れる

ハシゴをのぼって地下から出ると、マーカスがパーティーから離脱する。この先、マーカスがパーティーに復帰することはないので、彼に貴重なアイテムを装備させている場合は、事前にはずしておこう。

104 ダガーを捜して城内をまわる

制限時間は30分！



ジタンたちと合流した時点から30分のカウントダウンがはじまり、残り時間がゼロになるまでにダガーを救出できなければゲームオーバーになってしまう。メニュー画面を開いているあいだもカウントは進むので、装備変更などは手早く行なおう。

城内を警備している女兵に接触するとバトルになるが、このバトルでは逃走することができないため、大幅なタイムロスになってしまう。事前にトレノでブラッドソードを入手しているのなら（クイーン・ステラにステラツィオを4枚渡すと入手可能）、スタイナーに装備させておくと、バトルになってしまったときにHPを回復させる手間がはぶけて便利だ。

なお、女兵以外の人々（ブルート隊隊員や学者など）とはバトルにならず、なかにはダガーの居場所に関するヒントを教えてくれる者もいるので、迷ったときは話を聞いてみてもいい。

105 隠し通路から地下へ

地下への隠し通路を見つけよう



特定の部屋で仕掛けを調べると、地下への隠し通路が出現する（→P.424）。仕掛けが設置された部屋や、その仕掛けに関するヒントは、城内にいる人から聞くことができるうえ、該当する部屋から出ようとするとジタンがひとりごとをもらすので、隠し通路の見つけかたはすぐにわかるはずだ。

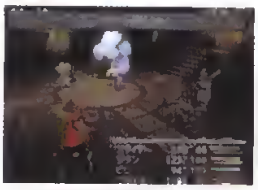
地下を進む途中には、回転する通路がある。通路が目の前に止まるのを待ち、フィールアイコンが表示されているときにタイミングよく跳び移ろう。

106 ダガーを救出する
[redacted]

制限時間内に敵を倒せ

MAP [redacted] 礼拝堂❶に入ると同時に、ゾーン（1回目）＋ゾーン（1回目）とのバトルがはじまる。このバトルを終わらせるには、ふたりのうちどちらか一方のHPをゼロにすればいい。ゾーンよりもゾーンのほうが最大HPが低いので、手っ取り早く終わらせたいならば、ゾーンに攻撃を集中させよう。また、一方がもう一方にメテオ（フレア）パワーを与えたら、パワーを受けたほうを攻撃すれば、与えられたパワーが解除されて、『プチメテオ』（『プチフレア』）の発動を未然に防ぐことが可能だ。

なお、バトル終了後も30分間のカウントダウンはつづいているので、すぐに礼拝堂の奥へ進むこと。



107 女王の間でダガーを休ませる
[redacted]

ベアトリクス、みたび現る

ダガー救出後は、MAP [redacted] 礼拝堂❶にセーブモーグリのモソシュが出現している。このあとにも強敵とのバトルがひかえているので、いったんセーブしておくといい。

MAP [redacted] 女王の間まで引き返すと、ベアトリクス（3回目）とのバトルに突入。このバトルも前2戦と同様、彼女に一定のダメージを与えるか一定時間が経過すると、ベアトリクスの攻撃によって味方全員の残りHPが1になり、自動的に終了する。

ちなみに、ベアトリクス（3回目）とのバトルがはじまると、フライヤの装備を整える機会が当分なくなってしまう。女王の間に入る前に、フライヤだけでも、このあとに戦うことになるバンダースナッチへの対策を整えておきたい。アイテムならさんごの指輪、サポートアビリティならば『ビーストキラー』『眠らずの術』を装備しておくのがオススメだ。

ジタン、ビビ、ダガー、スタイナー

108 脱出するため地下へ向かう
[redacted]

引き返すことはできない

メンバー全員のHPとMPが全回復＆ステータス異常が解除された状態で、アレクサンドリア城からの脱出を目指す。スタート地点となるMAP [redacted] 階段❶からMAP [redacted] 女王の間にはもどれないうえ、以降は新しいマップに入るたびに、前のマップへと引き返すことができなくなる。また、ダガーが修得していた召喚のアビリティは、すべて消えている（再度修得するまで使用できない）。

階段❶を途中まで進むとバンダースナッチが追ってくる。これに接触するとバトルになるが、回転床に跳び移れば簡単に振り切ることが可能だ。

なお、脱出の途中では、スタイナーがパーティーから離脱する。彼が仲間に復帰するのはかなりあとになるので、貴重な装備品などははずしておこう。

フライヤ、ベアトリクス

109 追っ手を食い止める
[redacted]

ジタン、ビビ、ダガー

110 ガルガントに乗り脱出

出発の前に礼拝堂へ

MAP [redacted] 地下❶からMAP [redacted] 地下❷へと進めばガルガントステーションに着くが、先を急ぐ前に一度MAP [redacted] 礼拝堂❶に立ち寄り、セーブをしておこう。なお、地下❶では強制バトルこそないが、アレクサンドリア城で唯一、ランダムで敵とエンカウントする場所なので、油断は禁物と言える。

111 行く手をはばむモンスターと戦う
[redacted]

固い状態のときには手を出すな

ガルガントで移動している途中、ラルヴァイマーゴとのバトルが発生する。ラルヴァイマーゴは、こちらが『たたかう』で攻撃すると身体を固くする性質を持っており、その状態のときは物理攻撃でも魔法攻撃でもほとんどダメージを与えられない。また、固い状態のときに『たたかう』で攻撃すると、敵は『大地のパワー』を使用し、こちら側に攻撃すると同時に自身のHPを回復させてしまう。固い状態は一定時間が経過すれば解除されるので、それまでは手を出さないほうが無難だ。



112へ

その他のイベント＆ミニゲーム

ダンタリアンとバトル （→P.295）

回転床の宝箱

回収するならダガーを救出したあとに

MAP [redacted] 階段❶の回転床に跳び移ったあと、回転床が画面奥を向いているときに床へ跳び移れば、ふたつある宝箱の中身を回収することができる。回収する機会は、●ダガーを捜しているとき、●ダガーを救出してからMAP [redacted] 女王の間へと引き返すとき、●城から脱出するとき、の計3回。このうち、●のタイミングならば、時間もモンスターも気にせずに回収することが可能だ。

DISC 2
DISC 3
DISC 4

MAP→P.

ピナックルロックス

ガルガントの暴走のすえに一行がたどりついたのは、リンドブルム近くの渓谷ピナックルロックス。そこに不思議な老人が現れ、召喚士としてのダガーの心を試そうとする。自分の無力さを痛感していたダガーは、彼の試練に挑むのだった。

入手できるだいじなもの	

メンバー ダガー、ジタン、ビビ

112 ラムウと会話する

113 ピナックルロックスを抜ける

114へ

先を急ぐか試練を乗り越えるか



MAP 50-5M 入口(夜)へと通じる道はラムウがふさいでいる。彼の反応は、ダガーが物語の断片をすべて集めているかどうかによって、以下のように変化するのだ。

集めた物語の断片が4つ以下の場合は、まだ見つけていない分身(＝物語)の数をあげたのち、物語集めをあきらめるかどうか尋ねてくる。ここで物語集めをやめるとラムウが消え、入口への移動が可能に。一方、すでに物語を5つ集めている場合は、その断片をつなぎ合わせて物語を作る必要がある(下記参照)。前者の方法だと手っ取り早く先に進めるが、後者の方法だとラムウからペリドットがもらえる。ペリドットは物語を進めればほかの場所でも入手できるとはいえ、この時点からダガーが召喚『ラムウ』を使用可能となるメリットは大きい。

なお、一度入口から下へ降りると、以降はMAP 50-1 ～ 50-3 を探索することができなくなる。アイテムの拾い忘れなどがないよう、十分に注意しよう。また、ラムウの試練を終える(もしくはあきらめる)と、ダガーが『召喚』コマンド使用時に消費するMPの量が、標準値まで下がる(ゲーム開始当初は、標準値の4倍消費しなければならなかった)。

その他のイベント&ミニゲーム

◆ ラムウの試練

最初の3つが重要





ピナックルロックスでは、物語の断片を5つ集めてひとつの物語を作る、という試練をラムウから課せられる(途中で放棄しても先に進むことは可能)。ラムウの分身たちは全部で5人おり、彼らに話しかけることで物語の断片を入手できるのだ。あたりをくまなく歩きまわれば、分身たちを見つけるのはさほど難しくないだろう。ちなみに彼らは、マップが切りかわるときにチラリと姿を見せることもあるので、捜すときには参考にするといい。

物語の断片すべてを入手したのちラムウに話しかけると、物語の組み立てがはじまる。断片は全部で5つだが、組み立てに使用するのは4つのみ。このうち最初の3片は、正しく並べなければ何度でもやり直しとなる。断片を選ぶときには、それぞれの内容が確認できるので、物語の流れから順番を判断していこう。結末の部分は、残る2片のうち一方を選ぶ必要がある。どちらにするか悩むところだが、自分が正しいと思ったほうを選べばOKだ。物語を作り終えると、ラムウからペリドットがもらえる。

物語の断片を入手可能な場所

物語の断片	その断片を持つラムウの分身の登場場所
『発端』	MAP 50-2 道❶
『協力』	MAP 50-3 道❷
『沈黙』	MAP 50-4 道❸
『英雄』	MAP 50-1 穴
『人間』	MAP 50-2 道❶

物語の断片の正しい順番

『発端』→『協力』・『沈黙』・『英雄』または『人間』

MAP→P.540, 549

リンドブルム（崩壊後）～リンドブルム巨大城（崩壊後）

ンタンたちの目の前で、ついにリンドブルムまでもが襲撃された。いまだ混乱のなかにあるリンドブルムで大公シドと面会した一行は、この一連の戦争の裏で糸を引く人物――クジャの存在を知る。どうやら彼の根城は、外側の大陸にあるらしい。

入手できるだいじなもの	★ワールドマップ

ジタン、ビビ、ダガー

114 リンドブルム・商業区に入る

ジタン、ダガー

115 広場で文臣オルベルタと会う

116 シドと面会する

シドからギルがもらえる

シドからは、会話の最後に、支度金として3000ギルがもらえる。旅の準備を整えるのに役立てよう。



117 出発の準備を整える

「3つ目の宝珠」

ショップの品ぞろえが一新

シドと会話したあとは、商業区でショップや合成屋が利用できる。商品のラインナップは以前から変化しており、より強力な装備品などを購入することが可能だ。また、劇場街でも新たなアイテムを入手できるので、立ち寄ってみるといい。

商業区（崩壊後）のMAP 広場の中央にいる男に話しかけて「準備OK」を選択すると、リンドブルム巨大城（崩壊後）のMAP 地竜の門まで自動的に進み、以後しばらくは城内や街にもどることができなくなる。



118 地竜の門へ向かう

★ワールドマップ

「あったまきたプリ！」

ジタン、ビビ、ダガー

119 地竜の門から出発

行商人で最終準備を

MAP 地竜の門には行商人がいるので、街での準備が足りなかった場合はここで補充しておこう。なお行商人は、目的地に向かうためのヒントも教えてくれる。



120 へ

その他のイベント＆ミニゲーム

宝箱の復活

新たなアイテムが入手できる

ひさびさの訪問となるリンドブルムは、街並みが変化しただけでなく、新たなアイテムを拾えるようになっている。いま一度、くまなく歩きまわってみよう。また、商業区（崩壊後）のMAP 民家と、劇場街（崩壊後）のMAP アトリエおよびMAP アジトに置かれた宝箱の中身も、それぞれ変化しているので、見落とさないようにしたい。



▶DISC 2

MAP→P.451

ク族の沼（霧の大陸）

外側の大陸へ行くためにはまず、同地に通じると言われる採掘場を探さなくてはならない。ジタンたちは、人々の話を頼りに、採掘場への入口があると思われる沼を訪れる。沼に住むク族ならば何かを知っているようだが……。

入手できるだいじなもの	なし

パーティー ジタン、ビビ、ダガー

120 沼でクイナを仲間にする
条件 クイナ

パーティー ジタン、ビビ、ダガー、クイナ

121 採掘場を発見する

122 地下洞窟から奥に進む

123へ

仲間にしたことがあれば話は早い

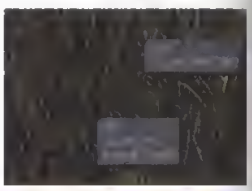
クレイラの街へ入る以前にクイナを仲間にしていたかどうかで、プレイヤーが行なうべきことが変わってくる。

以前にクイナを仲間にしていなかった場合は、MAP 21-9 沼でカエルを捕まえてクイナに渡さなければならない（→P.261）。このとき、MAP 21-11 師匠の家❷でクイナを仲間にするのを断っても、そのあとで沼にいるクイナに話しかけると、かならず彼がパーティーに加わる。

以前にクイナを仲間にしていた、もしくは仲間にするイベントは行なったものの仲間に入れるのを断っていた場合は、沼にいるクイナに話しかけるだけでいい。

クイナがいれば自動的に進む

ク族の沼の茂みのどこかに、採掘場へ通じる道が隠されている（→P.452）。パーティーにクイナがいれば、その茂みに入るだけで自動的に目的地まで進むことができるのだ。なお、採掘場には、クイナがパーティーにいなければ入ることはできない。以降もこの条件は変わらないので覚えておこう。



その他のイベント＆ミニゲーム

◆◆ カエルとり（→P.340）

▶DISC 2

MAP→P.510

フォッシル・ルー

未知の世界である外側の大陸を目指して、古代の採掘場フォッシル・ルーの奥へと歩みを進めるジタンたち。しかし、ブラネが放った美しき刺客が、そして複雑に入り組んだ坑道が、彼らの行く手をはばむ。

入手できるだいじなもの	なし

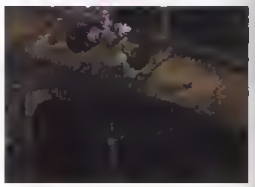
パーティー ジタン、ビビ、ダガー、クイナ

123 アーモデュラハンから逃げる

先に進むしか道はない

MAP 52-1 入口の途中からは、アーモデュラハンに追われる形で先へと進むことになる。アーモデュラハンに追いつかれるとバトルになるが、バックアタックという不利な状況ではじまるうえ、敵は『レベル5デス』や『デス』を使ってくるため、全滅する可能性も少なくない。さらに、アーモデュラハンは倒されても一定時間がたつと起き上がり、ふたたびこちらを追いはじめる。以上のことを考えると、ひたすら通路を進んで逃げたほうが身のためだ。

気をつけないといけないのが、通路の途中にある振り子ギロチン。これにふれるとうしろへ押しもどされてしまうので、タイミングを見計らって通過しよう。MAP 52-4 通路❸に入って2番目にある振り子ギロチンを抜けたところで、アーモデュラハンの追撃は終了する。





PART

124 プラネの刺客と戦う
MAP ラニ

ダガーのHPに注意



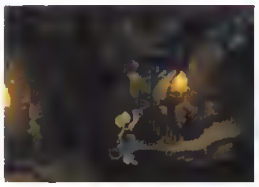
アーモデュラハンの追撃を振り切ると、引きつづきラニとのバトルに突入する。このバトルは、メンバー全員のHPとMPが全回復＆ステータス異常が解除された状態ではじまるので、アーモデュラハン戦でのダメージは気にしなくていい。

ラニは、最初の3回はかならずダガーを攻撃してくるため、ダガーが戦闘不能状態にならないよう十分に気を配ろう。以後も基本的にはダガーを狙ってくるが、誰かが攻撃をすると、そのキャラクターにしばらくのあいだターゲットをしぼるようになる。こうした行動パターンを逆手に取って、ダガーから攻撃の矛先をそらすのもいい。

なお、このバトルが終了したあと、MAP 52-1 入口まで引き返せば、エリクサーを入手することが可能だ。

125 ガルガントに乗って奥へ向かう

ガルガントを呼ぶために



MAP 52-6 巣❶から奥へは、ガルガントを利用しなければ進むことができない。ガルガントを呼ぶには、そのエサとなる黄色い花(ガルガン草)が必要。ガルガン草を摘んだあとで特定の場所を調べれば、ガルガントがやってきて、ジタンたちを運んでくれるのだ。もとの場所へもどりたければ、ガルガントに運ばれた地点で同じことを行なえばいい。なお、ガルガン草を摘んだあとにマップを切りかえると、摘む前の状態にもどってしまうので注意しよう。

126 スイッチを切りかえて行く手を切り開く

転換点スイッチを順に切りかえる

フォッシル・ルーの出口へ向かうには、転換点スイッチを切りかえ、ガルガントの進む方向を変えていく必要がある。転換点スイッチは全部で4つ。このうち、転換点スイッチ1～3の3つを、1→2→1→3の順に切りかえれば、MAP 52-20 出口まで進むことが可能だ(くわしくは下記を参照)。ただし、この手順では洞窟内にあるすべての宝を回収することはできない(→P.280)。

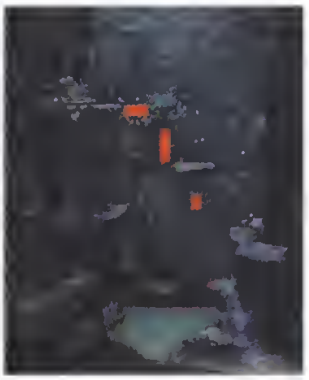
転換点スイッチ3を切りかえた状態でMAP 52-15 巣⓭からガルガントに乗ると出口へ行けるが、引き返すことはできなくなる。フォッシル・ルーを探索できるのは一度だけなので、アイテムの回収などをすべて終えてから出口へ向かおう。

フォッシル・ルーを抜けるための最短手順

❶MAP 52-5 → 52-1 → 52-10 → 52-15 → 52-13 と移動
❷MAP 52-17 で転換点スイッチ1を切りかえる
❸MAP 52-17 → 52-13 → 52-15 → 52-18 → 52-17 → 52-10 と移動
❹MAP 52-9 で転換点スイッチ2を切りかえる
❺MAP 52-9 → 52-1 → 52-10 → 52-15 → 52-16 → 52-17 と移動
❻MAP 52-17 で転換点スイッチ1を切りかえる
❼MAP 52-17 → 52-13 → 52-15 → 52-14 → 52-9 → 52-12 → 52-11 → 52-10 → 52-17 → 52-20 → 52-21 → 52-24 → 52-13 と移動
❽MAP 52-15 で転換点スイッチ3を切りかえる
❾MAP 52-13 → 52-20 → 52-22 で出口へ

127 壁を伝って最後のスイッチのもとへ
128 出口から外側の大陸へ

像から吹き出る水に注意



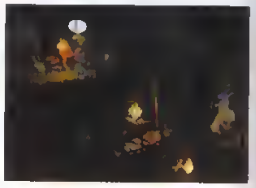
転換点スイッチ3のもとへ行くには、MAP 52-19 洞窟❷の壁を登らなければならない。このとき、右図の赤い場所に移動すると、壁にある像から水が吹き出し、その流れによって下まで落とされてしまう。該当する場所をうまく避けて進んでいこう。

129 へ

その他のイベント&ミニゲーム

アイテムの回収

先を急ぐだけでは回収できない



ただ先を急ぐだけでは、フォッシル・ルーにあるすべてのアイテムを回収することはできない。寄り道をしなければ手に入らないのが、妖精のピアスとラミアのティアラのふたつ。最初に転換点スイッチ1を切りかえる前にMAP 巣❸からガルガントに乗れば前者を、予備転換点スイッチ4を切りかえてMAP 巣❾からガルガントに乗れば後者を、それぞれ手に入れることができる。

モーグリ発掘

アヤしい壁を掘ってみると……



ミニゲーム『発掘』をはじめたら、ゴツゴツした岩が積み上げられた黄色っぽい壁を掘ってみよう。最初は何の反応もないが、堀りつづけるうちにモーグリの声がしてくる。さらにひたすら同じ場所を堀っていれば、なかからセーブモーグリのクッポが飛び出してくるのだ。クッポのもとではセーブやテントの使用が可能なほか、消費アイテムも購入できる。

スティルツキン登場

生きていたスティルツキン



MAP 洞窟❶には、以前リンドブルム巨大城の客室にいたセーブモーグリのモックと並んで、スティルツキンが立っている。ここでの彼からは、フェニックスの羽、万能薬、エーテルの3点セットを555ギルで購入することが可能だ。

発掘(→P.360)

寄り道エリア

▶DISC 2　MAP→P.454

ク族の沼
(外側の大陸)

その他のイベント&ミニゲーム
カエルとり(→P.340)

寄り道の利点



霧の大陸にあるク族の沼と同様、ここでも『カエルとり』のミニゲームが遊べる。もっとも、『カエルとり』の難度は霧の大陸の沼よりも高く、カエルの繁殖スピードにもちがいがあるのだ。

なお、MAP 沿岸❶にいるモグタローは、霧の大陸のときと同様、冒険のヒントを教えてくれる。外側の大陸を探索するうえでの参考にするといい。

▶DISC 2　MAP→P.[illegible]

コンデヤ・パタ

外側の大陸へとたどり着いたジタンたちは、クジャに関する情報を集めるため、ドワーフの住む村——コンデヤ・パタを訪れる。どうやらこの大陸では、ビビのような存在も違和感なく受け入れられているようだが……。

入手できるだいじなもの	[illegible]

パーティ ジタン、ビビ、ダガー、クイナ

129 村のなかに入る
[illegible] ビビ、ダガー、クイナ

パーティ ジタン



ATE [illegible]
ATE 「クイナ売り娘」
ATE 「ウィー？？？」
ATE 「ダガーとデンエモリ」
ATE [illegible]

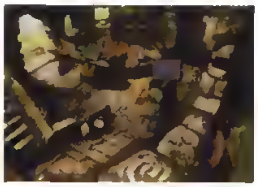
130 ビビに話しかける

131 見覚えのある人影を追う

132へ

ATEはすべて見た？

MAP [illegible] 神社でビビに話しかけたあとは、黒魔道士を見つければ物語が進む。どこにいるかは、ATE『姉弟と？？？』を見れば(→P.241)すぐにわかるはずだ。ちなみに、黒魔道士を見つけると、発生中のATEがすべて消滅するので注意しよう。



MAP→P.443, 471

枯れた森～黒魔道士の村

霧の大陸では恐ろしい兵器とされている黒魔道士も、この大陸では「クロマ族」として親しまれているらしい。ジタンたちは、コンデヤ・パタに住むドワーフたちの話を頼りに、クロマ族が住むと言われる森を進んでいく。

入手できるだいじなもの	★星宮ヴァル[illegible]

ジタン、ビビ、ダガー、クイナ

132 枯れた森で「ふくろうも住まぬほど奥深く」に進む

中央の立て札を参考に進む

枯れた森では、コンデヤ・パタで聞いた「ふくろうも住まぬほど奥深くに」という言葉のとおり、ふくろうがいない方向に進んでいけば黒魔道士の村に着ける。中央の立て札には、ふくろうのいる方向といない方向が書いてあるので、それを参考にするといい。また、中央の木に止まっている4羽のふくろうは、ジタンが正しい方向に進むと1羽ずつ飛び去っていく。すべてのふくろうが飛び去ったとき――すなわち正しい方向に4回連続で進めば、目的地にたどり着けるのだ。ちなみに、コンデヤ・パタで前記の言葉を聞く前に枯れた森を訪れても、黒魔道士の村へ行くことはできない。また、一度でも黒魔道士の村に到着すれば、以降は枯れた森を通らずに直接村へ入れる。

なお、正しい方向へ何回か進んだあとに引き返しても、すぐにはワールドマップへ出られない。画面手前へと移動すると、飛び去っていたふくろうが1羽ずつもどってくるが、ふくろうが4羽そろえば、ワールドマップへ出ることが可能だ。



正しい進行方向

右→右→左→右

133 黒魔道士の村に入る

シタン

合流するまで外には出られない

黒魔道士の村に入ると、仲間たちが別々に行動をはじめ、パーティーのメンバーはジタンひとりになる。このあとは、仲間たちと合流するまで、ワールドマップに出ることはできない。

ATE [illegible]
ATE [illegible]
ATE [illegible]
ATE 「導入者と[illegible]者の違い」
ATE 自然な不自然！
ATE 「ひとつひとつの言葉」

134 飛び出してくるビビを見る

ATE『ひとつひとつの言葉』はかならず見ることに

走り去るビビを見るための手順は、事前にATE『ひとつひとつの言葉』を見ていたかどうかで、多少変化する。ATEを見ていた場合は、MAP [illegible] 池のほとりからMAP [illegible] 墓場へ進もうとすると、ビビが墓場のほうから飛び出してくる。ATEを見ていない場合は、墓場へ進もうとするとATE『ひとつひとつの言葉』が強制的にはじまり、そのあとでビビが姿を見せるのだ。

なお、MAP [illegible] 宿屋でビビと会話する前にMAP [illegible] 合成屋に入ると、ダガーとの会話がはじまるが、その内容は、事前にビビを見ていたかどうかで変化する。

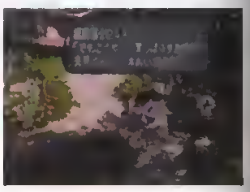


135 宿屋でビビと会話する

136 宿屋で休む
メンバー ビビ ダガー クイナ

137へ

一夜明けると人が増える



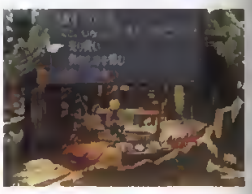
MAP 29-4 宿屋でビビと会話したあとは、ダガーに「休む」と答えるか、カウンターにいる黒魔道士234号に話しかければ、宿屋で休むことが可能だ。一夜明けるとパーティーメンバーがそろい、ワールドマップに出られるようになる。また、以降はこの宿屋を無料で利用することができるので、存分に活用しよう。

ちなみに、ワールドマップへ出られるようになった時点で、以前より多くの黒魔道士が姿を見せるようになり、最初から話しかけることができた者の会話内容も変化している。彼らの話を聞くために、もう一度村をまわっておきたい。

その他のイベント&ミニゲーム

「例のもの」を頼む

店主が見ていぬスキに……



MAP 34-5 道具屋で黒魔道士163号に話しかけると、「売り買い」「なんでもない」のふたつの選択肢が出る。しかし、事前にATE『日常と非日常』を見ている場合は、「例のものを頼む」という選択肢が追加されるのだ。これを選ぶと黒魔道士163号がカウンターから出てくるので、そのスキにカウンターのなかに入りハシゴをのぼれば、黒帯を入手することが可能。また、ATE『日常と非日常』を見ていない場合は、一夜明けたのち、MAP 29-6 屋根の上で会話を盗み聞きすれば、上記の選択肢が出現する。

なおDISC 3では、ATEやイベントを見ていたかどうかにかかわらずカウンターのなかへ入れる時期があるので、そのときに黒帯を入手することもできる。

屋根の上で盗み聞き

黒魔道士たちの無邪気な会話



一夜明けたのちにMAP 29-1 屋根の上へ行くと、黒魔道士たちの会話を聞くことが可能。会話の内容は、ATE『日常と非日常』を見ているときは1種類、見ていないときは2種類ある。とくにATE『日常と非日常』を見ていない場合は、屋根の上で特定の会話を聞くことが「例のもの」を頼む条件になるので、忘れずに聞いておこう。

▶DISC 2　MAP →P.380

コンデヤ・パタ

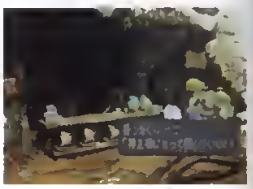
黒魔道士の村で、クジャの居所に関する情報を手に入れたジタンたち。つづいて、コンデヤ・パタで「聖地」と呼ばれている場所を目指そうとするが、そこを訪れることができるのは「神前の儀」を行なった者のみだという。

入手できるだいじなもの	なし

メンバー ジタン、ビビ、ダガー、クイナ

137 通行止めのところで番人と話す

どちらに話しかけてもOK



MAP 34-6 雲店では番つがいのウコン&サコンが、MAP 34-6 神社では門まつりのキンタが、聖地へつづく道をふさいでいる。このうちどちらか一方に話しかければ、MAP 34-4 通路に見慣れない人物が出現するので、彼に話しかけてみよう。



138 神主にかけあう
139 「神前の儀」を行なう
140 興奮にまぎれて山道へ
141 へ

「神前の儀」を2回行なうと

ジタンとダガーが「神前の儀」を終えると選択肢が出現する。このとき、「双子にあいさつに行ってから考えよう!」を選んだ場合は、MAP 34-2 露店まで歩いていかなければならない。一方「おまえらも儀式受ければ?」を選んだ場合は、強制ATE『ふたりの船出』がはじまり、つづいて露店へと自動的に移動することになる。ちなみに、どちらを選んだかによって、その後のジタンとダガーの会話内容と、MAP 34-5 神社の祭壇に刻まれている数字が変化するのだ。



DISC 2

MAP→P.382

コンデヤ・パタ山道

「神前の儀」を終え、「聖地」への旅に出発したジタンたち。山道を進む途中で彼らは、食べものドロボウとしてドワーフから追われていた幼い少女――エーコと出会う。聖地へ向かう前に、まずはエーコを家まで送ることにするが……。

入手できるだいじなもの	★赤色の石板 ★青色の石板、★黄色の石板、★緑色の石板

ジタン、ビビ、ダガー、クイナ
141 小さな女の子を助ける
ジタン、ビビ、ダガー、エーコ
142 襲撃してきたモンスターと戦う
143 エーコの家があるマダイン・サリへ
144 へ

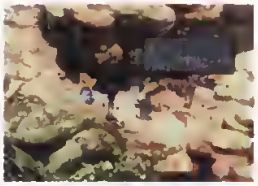
妖精のファイフを盗めるが……

MAP 35-6 根の道❸では、ヒルギガースとのバトルが行なわれる。ヒルギガースからは、エーコ用の武器である妖精のファイフを盗むことが可能だ。妖精のファイフは、装備すると『リジェネ』や『ヘイスト』を修得できる便利な武器ではあるが、盗める確率は非常に低い。のちにショップで購入することもできるので、どうしてもというのでなければ、盗むのをあきらめてヒルギガースを倒すことに専念しよう。



まずはエーコの家へ向かおう

MAP 35-6 根の道❸は、道がふた手にわかれている。右へ進めば根の道がしばらくつづいたのち、エーコの家の近くへと出るが、左の道を進めばすぐにワールドマップに出て、そこからイーファの樹へ行くことが可能だ。ただし、イーファの樹の入口は封印されており、この時点では入口より奥に進むことはできない。まずはエーコの家がある方向――右手の道を進もう。



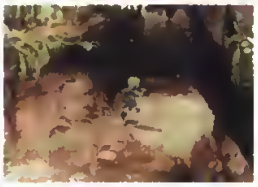
その他のイベント&ミニゲーム

◆山ブリ虫の捕獲

好物とする人物にあげよう

コンデヤ・パタ山道では、山ブリ虫の姿が多く見かけられる。このうち、MAP 35-3 崖道❸の道にいる山ブリ虫は、●ボタンを押せば捕獲することが可能だ(メニュー画面では確認できない)。ただし、山ブリ虫はこちらが近づくとすぐに逃げていくため、捕まえるにはちょっとしたコツがいる。まずは曲がり角で様子をうかがい、山ブリ虫がこちらに近づいてきたら●ボタンを連打しながらダッシュして近づこう。失敗しても、MAP 35-2 崖道❷から崖道❸に入り直せば、何度でも挑戦できる。

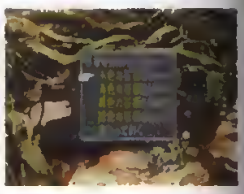
山ブリ虫を捕まえたあとは、コンデヤ・パタの住人である根走りのキクノスケと話せば、山ブリ虫と引きかえにブリムシのカードがもらえる(事前の会話中の選択肢はどれを選んでいてもOK)。なお、山ブリ虫は何匹でも捕獲できるが、カードがもらえるのは一度きりだ。



石板集め

すべての石板を祭壇にはめよう

山道のところどころにある石碑を調べると、赤色、青色、黄色、緑色の計4種類の石板が入手できる。これらの石板すべてを、MAP 35-5 根の道❷の下段にある祭壇にはめれば、ムーンストーンが手に入るのだ。



■石板を入手できる場所

石板の種類	入手できるマップ
★赤色の石板	MAP 35-1 崖道❶
★青色の石板	MAP 35-2 崖道❷
★黄色の石板	MAP 35-3 根の道❸
★緑色の石板	MAP 35-4 根の道❺

スティルツキン登場

さすらいのモーグリ、外側の大陸に進出

MAP 35-4 根の道❶の曲がり角にはセーブモーグリのスズナがいる。さらに、スズナの隣にはスティルツキンの姿が。ここでの彼からは、おふだ、テント、エーテルの3点セットを666ギルで購入することが可能だ。マダイン・サリに入るとスティルツキンはこの場所からいなくなってしまうので、買い物をするならそれまでにすませよう。



▶DISC 2

MAP→P.529

マダイン・サリ

エーコが案内したのは、伝説に残る召喚士の村マダイン・サリ。だが、村はほとんど廃墟と化していた。ジタンに良いところを見せようと張り切るエーコ、生と死について悩むビビ、奇妙な感覚に襲われるダガー……それぞれの想いを抱え、それぞれに時を過ごす。

入手できるだいじなもの	★星宮リーブラ ★キリマン・コーヒー

ジタン、ビビ、ダガー、エーコ

144 広場でエーコと会話する

ジタン

ATE

ATE

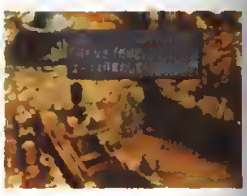
145 強制ATE『エーコのきもち』を見る

146 モリスンから「召喚壁に案内する」との話を聞く

ATE

2とおりの方法がある

強制ATE『エーコのきもち』を見る方法は2とおりある。ひとつは、MAP 66-2 広場からマップを切りかえたのち、ふたたび広場にもどる方法。この場合は、広場でジタンがエーコの料理について思いをめぐらせたのち、強制ATEがはじまる。もうひとつはMAP 36-4 道❷にて、エーコの家に入ろうとしてモリスンに制止される方法で、この場合はモリスンの制止の直後に強制ATEがはじまる。どちらの方法で見てもATEの内容は同じだが、モリスンから召喚壁の話を聞く方法が多少変化するのだ。



強制ATEをどちらの方法で発生させた？

特定の条件を満たしたのち、MAP 36-4 道❷から家のなかへ入ろうとすると、モーグリのモリスンが「召喚壁をご覧いただけるよう手配します」と言って召喚壁のほうへ飛んでいく。その条件は、強制ATE『エーコのきもち』をどのように発生させたかによって異なるのだ。

MAP 35-2 広場にもどってきて強制ATEを発生させた場合は、道❷から家のなかへ入ろうとするだけでOK。一方、モリスンに制止されて強制ATEを発生させた場合は、そのあと合計6回以上、マップを切りかえなければならない(6回目以降で道❷に入れば条件クリア)。後者の場合、ほかのATEを見ると(見るのは強制ATEの発生前でも発生後でもかまわない)、ひとつのATEにつきマップを2回切りかえたものとして換算される。また、ワールドマップに出たときのマップ切りかえはカウントされない。





147 ダガーと合流する

ジタン、ダガー

148 召喚壁を見る

シタン

149 召喚壁を出る

150 みんなで食事する

合流する前にモリスンと話すと……

モリスンが召喚壁のほうへ飛んでいったあとは、MAP 56-1 入口でダガーに話しかけると彼女がパーティーに加わる。ちなみに、ダガーと合流する前にMAP 56-3 道❶でモリスンと話した場合と、ダガーと合流後にはじめて道❶でモリスンと話した場合とでは、会話の内容がほんの少しだけちがってくるのだ。

なお、ダガーと合流する前でもあとでも、ワールドマップに出ることは可能だが、入口にダガーがいるときにジタンひとりでワールドマップに出ようとすると、ダガーがジタンに声をかける場面が見られる。

料理のデキによっては聞けない話も



召喚壁を見たあとにMAP [illegible] 道❷から家に入ると、食事がはじまる。食事中にはエーコがさまざまな話をしてくれるが、どんな話が聞けるのかはシチューのデキしだい。まずいシチューができあがった場合は、召喚士のことがほとんどわからずじまいとなってしまうのだ。シチューのデキは、エーコが関係する3つのATE(『エーコのきもち』『エーコの台所』『続・エーコの台所』)における選択によって決まる(→P.235)。

151 食器を片づけてエーコと話す

152 エーコの家で休む

153 イーファの樹へ出発

154へ

食器を片づけるまでは家の外に出られない



食事後は、食器を片づけるまで、MAP 56-4 道❷に出ることができない。まずはテーブルの上にある食器を持って、台所にいるエーコのもとへ運ぼう。このときエーコから、イーファの樹に関する話を聞くことができるが、その内容は魚料理のデキによって決まる。

食器を片づけたあとで家から出ようとすると、モーグリのモーネルが部屋に入ってくる。彼に「休む」と答えれば、休憩することが可能だ。なお、以降もMAP 56-6 隠いの部屋でモーネルに話しかけると、無料で休憩できる。

その他のイベント&ミニゲーム

◆エーコのお料理 (→P.235)

DISC 2 | MAP →P.120

イーファの樹 (霧消滅前)

クジャを追い、「聖域」イーファの樹を訪れたジタンたち。どうやらこの樹が霧の源らしい。霧とは一体何なのか、なぜ霧の大陸に運ばれているのか。霧とクジャ、そして黒魔道士の関係とは?——すべての謎を解くために、一行は大樹の内部へと進む。

入手できるだいじなもの	なし

シタン、ビビ、ダガー、エーコ

154 イーファの樹の入口の封印を解く

エーコにおまかせ



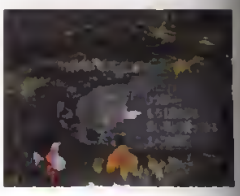
イーファの樹の入口には封印がほどこされており、マダイン・サリで一夜を過ごすまでは、なかに入ることができない。マダイン・サリでのイベントを終えたあとならば、正しい選択肢を選ぶとエーコが封印を解除して、ルビーが手に入るのと同時に先へ進めるようになるのだ。

イーファの樹に出現するモンスターは、『レベル5デス』や『徐々に石化』などのやっかいな攻撃を仕掛けてくる。もっとも、そのほとんどはアンデッドモンスターか石モンスターなので、前者は『レイズ』、後者は金の針を使用すれば一撃で倒すことが可能だ。また、この対処法を利用すると、EXPもラクにかせげる。イーファの樹に入る前に、金の針を多めに購入しておこう。

155 昇降装置に乗って下層へ

あともどりは可能なので安心

MAP 8-2 根の内側（霧消滅前）では、装置を前にしてジタンたちの会話がはじまる。ここで「思い切って乗ってみる」か「エーコに聞く」を選べば、この装置（＝昇降装置）に乗って下層（MAP 8-10 根の中❶）へと移動することが可能。そのあとは、昇降装置に乗れば何度でも上層と下層を行き来することができる。



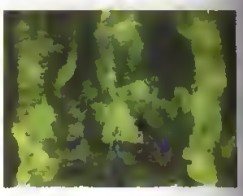
156 葉の装置に乗って最下層へ

敵 ゾンビ×2～3
バトル トロンコーン

バトルの合間に準備を整える

MAP 8-10 根の中❸からMAP 8-11 根の空洞に進むと、自動的に葉の装置に乗ってMAP 8-14 最下層へと移動する。葉の装置での移動中に発生するゾンビ×2～3との強制バトルに備えて、根の空洞へ入る前に装備の確認をしておくこと。

また、この強制バトルが終了したのちビビに話しかけると、2度目の強制バトルに突入する。ビビに話しかけるまではメニュー画面を開くことができるので、体勢を整えておこう。

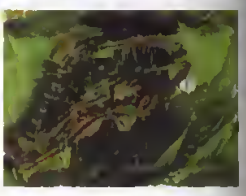


157 最下層を探索する

あたりをスミズミまで調べる

MAP 8-14 最下層についたら、移動できる場所をスミズミまで探索してみよう。見つけにくい位置に宝箱が置かれているので、見落とさないようにしたい。

最下層の探索が終わる前ならば、葉の装置に乗って下層にもどることが可能だ。物語が進むと根の中を探索できなくなってしまうので、いまのうちにすべてのアイテムを回収しておこう。



158 ダガーを助けて奥へ進む

バトル ザ・ソウルケージ

159 マダイン・サリへ出発

160へ

『レイズ』一発で楽勝

倒れたダガーに近づくと、ザ・ソウルケージが出現し、バトルがはじまる。ザ・ソウルケージは、全体攻撃を多用するのが特徴。弱点は火属性だが、火属性の魔法攻撃を行なうと、『木の葉乱舞』が強化されて『炎葉乱舞』となり、かなり危険だ。もっとも、この敵はアンデッドモンスターなので、『レイズ』一発で倒すことができる。アイテムを盗むつもりがないのならば、ダガーかエーコに『レイズ』を使わせて、手早くバトルを終了させよう。



その他のイベント＆ミニゲーム

突起物を押す

離れた場所に変化が起きることも

根の中には、調べることができない位置に宝箱がいくつか置かれている。そうした宝箱は、道の途中で見つけた穴のなかにある突起物を押せば、手の届くところに落ちてくるのだ。

突起物は2ヵ所にあるが、それと連動する宝箱が同じマップ内に置かれているとはかぎらない。突起物を押してもその場所に変化が見られないときは、別のマップに移動してみるといいだろう。



■突起物と宝箱の対応

突起物がある場所	連動する宝箱がある場所	宝箱の中身
MAP 8-9 根の中❷	MAP 8-9 根の中❷	フェニックスの尾
MAP 8-10 根の中❸	MAP 8-9 根の中❷	いやしのロッド

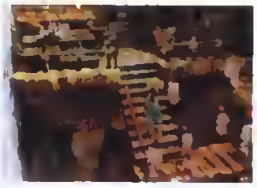
マダイン・サリ

村の大切な宝が盗まれたとの知らせを受け、一行は急きょマダイン・サリへと引き返した。落ちこむエーコを励ますも、今度はエーコ自身が捕まってしまう。なすすべもないと思われたそのとき、彼らの前に現れた男は……。

入手できるだいじなもの	★追憶のイヤリング

- ジタン、ビビ、ダガー、エーコ
- 160 マダイン・サリにもどる
  - エーコ
- ジタン、ビビ、ダガー、
- 161 エーコを追って家へ向かう
- 162 エーコを助けに行く
- 163 焔(ほむら)色の髪の男と戦う
  - ビビ、ダガー
  - 焔色の髪の男
  - ダガー

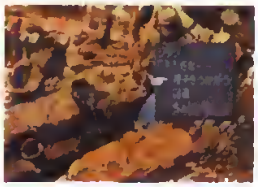
モーグリたちが集まっている場所へ



マダイン・サリに入るとエーコがパーティーから離脱してしまう。彼女はモーグリたちが集まっている場所にいるので、捜し出して話しかけてみよう。

なお、マダイン・サリに入ると、戦闘不能状態をのぞくすべてのステータス異常が解除されるが、HPやMPは回復しない。また、この段階では、MAP B5-1 入口でモリスンのショップを利用することも、MAP B1-1 憩いの部屋でモーネルの休憩所を利用することもできないのだ。

準備を整えてから助けに向かおう



MAP B5-3 道❶にいるモリスンに近づくと、彼との会話がはじまる。会話中に出る選択肢のうち1番上の項目は、選ぶと新しい選択肢に変化していく。最終的に「エーコを助ける」を選べば行動開始となるが、「回復」を選ぶと宿屋での休憩と同じ効果が得られるので、助けに向かう前にHPやMPを回復しておきたい。なお、この会話の途中では、道❶のガケにある宝箱の中身(エクスプローダとエリクサー)を、チモモとモチャが持ってきてくれる。

敵の立ち位置に注目

焔(ほむら)色の髪の男と戦うのはジタンひとりだけなので、残りHPには十分注意すること。また、敵は人型モンスターて物理攻撃しか行なわない点を考慮し、サポートアビリティの『カウンター』『マンイーター』『MP消費攻撃』『まどろみの術』などを事前にジタンに装備させておくといい。

焔色の髪の男はバトル中に立ち位置を変えるが(全6ヵ所)、その場所ごとに、彼のとる行動は決まっている。バトルの背景には4本の柱が立っているので、それを目安にして位置と行動の関係を把握しよう。気をつけたいのは、こちらが『たたかう』で攻撃したときに回避される場所(❷)と『カウンター』で反撃してくる場所(❸)。敵がこれらの場所にいるときは、ヘタに手を出さないほうが身のためだ。逆に、下写真の❹の位置にいるときは大ダメージを与えることができるので、タイミングを見計らって攻撃しよう。ちなみに、秘技や裏技は敵の立ち位置に関係なく当てることが可能だ。



❶……初期位置＆攻撃を行なう場所(ジタンの『たたかう』も命中する)
❷……ジタンの『たたかう』を回避する場所(物理回避率が255になる)
❸……ジタンの『たたかう』に対して『カウンター』で反撃する場所(反撃時は力が2倍になる)
❹……ジタンの『たたかう』で大ダメージを受ける場所(物理防御力が無視される)

シナリオ
ミニゲーム
カード
マップ
シークレット

クジャ ジタン、ダガー

164 エーコから相談を受ける

★追憶のイヤリング

ダガー

ジタン

エーコの行動はエーコが決める

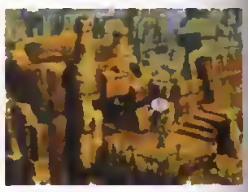
焔色の髪の男とのバトルを終えたら、エーコとビビを追って、宝珠がしまってあった場所へ向かおう。このとき、エーコの問いに答える場面があるが、どちらの選択肢を選んでもメッセージが変化するだけで、その後の展開に影響はない。



165 歌声を追う

歌声が聞こえる場所をチェック

歌声を聞くことができるのは、MAP P.4 道❷のみ。写真の位置でフィールドアイコンをチェックすれば、歌声の主のもとへ行くことができる。



166 イーファの樹へ出発

ビビ ダガー エーコ

パーティー編成を変えたいときは

サラマンダーが仲間に加わったあとは、ジタン以外のパーティーメンバー3人を選ぶ必要がある。DISC 2のあいだなら、マダイン・サリのMAP P.61 入口にいるモリスンと話せばパーティー編成ができるので、メンバーを変更したくなったら彼のもとへ行こう。



167へ

DISC 2

MAP→P.332

イーファの樹 (クジャ追跡時)

銀色の竜に乗り、クジャがとうとうイーファの樹へと姿を現した。怒り、憎しみ、そしてすべての疑問をぶつけるべく、クジャのもとへ向かうジタンたち。一方、ブラネひきいる艦隊もまた、クジャを狙って間近へと迫っていた。

入手できるだいじなもの	

ジタン
＋ビビ、ダガー、エーコ、サラマンダーのうちの任意の3人

167 クジャを追って イーファの樹を登る

入口にもどればパーティー編成が可能

イーファの樹を登りはじめる前に、パーティーを編成し直すことができる。メンバーを決定したあとも、MAP P.61 封印(霧消滅後)に入り直せば、何度でもパーティー編成が行なえるのだ。なお、イーファの樹を登る途中でワールドマップに引き返すことも可能だが、MAP P.76 根の道❺(クジャ追跡時)に入るとあともどりできなくなるので注意しよう。



168 クジャと対峙する

バトル 霧の魔獣(A)×2

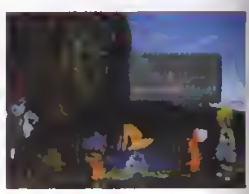
帰還OUT

バトル 霧の魔獣(A)

ダガーが仲間から離脱する

MAP P.76 根の道❻に到着すると、パーティーの編成を行なったり、メニュー画面を開くことができる。「準備完了」を選ぶ前に、バトルの準備を整えておこう。

霧の魔獣(A)×2とのバトルが終了すると、ダガーが仲間から離脱し、直後に霧の魔獣(A)×1とのバトルに突入する。このあと、ダガーが仲間に復帰するのは当分先になるので、貴重な装備品などは事前にはずしておくといい。なお、ダガーをパーティーに入れていた場合は、抜けたダガーのかわりに、パーティーにいなかったキャラクターが2回目のバトルから参加する。





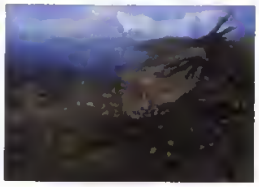
ジタン、ビビ、エーコ、サラマンダー

139 ダガーを追って召喚塚を目指す

▶DISC 3 170へ

くだり道に入るたびに強制バトルが

MAP P.14 塚への道では、道をなかばまで下りた地点で1回、道を下りきる直前にもう1回、霧の魔獣(A)×1～2とのバトルが発生する(2回目のバトルは回避することも可能)。道を下りきる前ならば、MAP P.13 幹へ引き返すこともできるが、塚への道に入り直すたびに強制バトルは発生するので、引き返さずに先へ急いだほうがいい。MAP P.17 召喚塚でダガーに追いつくと、アクアマリンが手に入ったのち、事態は急展開を迎える。

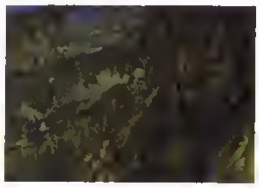


その他のイベント&ミニゲーム

モーグリ発見

召喚塚へと急ぐ前に……

MAP P.15 幹では、幹のうしろにセーブモーグリのモッキが隠れている。MAP P.17 召喚塚へ向かう前に、彼に話しかけてセーブや回復などを行なっておこう。



▶DISC 3

MAP→P.106, 420

アレクサンドリア(ガーネット即位時)～アレクサンドリア城(ラブレター時～ガーネット即位時)

ガーネットが女王となる日まで、残すところあと3日。新女王誕生にアレクサンドリアの街は沸き立ち、祝いの準備に余念がない。しかしジタンは、彼女が手の届かないところへ行ってしまうことに、やるせない想いを抱いていた。

入手できるだいじなもの	★天竜の爪、★砂漠の星、★星宮レオ

ビビ

170 酒場の外でブランクと再会

171 小劇場に入る

階段を下りるときに注意すべき点

MAP P.3 裏通りでブランクの頼みを引き受けると、MAP P.18 小劇場に入れるようになる。ただし、小劇場に入ったあとは、ビビを操作してアレクサンドリアを探索することができない。また同時に、発生中のすべてのATEが消滅し、ミニゲーム『かけっこ』も行なえなくなる。やり残したことがないかどうかよく考えてから、小劇場への階段を下りよう。



エーコ

172 ジタンへラブレターを届けに行く

行ける範囲は制限される

城でのダガーたちの会話が終了したら(このとき、オパール、トパーズ、アメジストを自動的に入手)、エーコを操作して、MAP P.2 ホール❶から街のほうへ向かう。この時点で立ち寄ることができる場所は非常にかぎられているので、迷うことなく先に進めるだろう。なお、MAP P.1 警護室では、セーブモーグリのモッシュを利用しセーブすることも可能。



ジタン、ビビ

173 ダガーに会いに行く

ジタン、ビビ、フライヤ、サラマンダー

渡し舟が使えるようになる

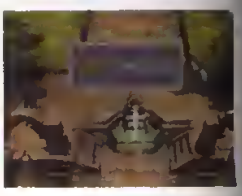
操作キャラクターがジタンに切りかわったあとは、MAP P.3 大通り❷からワールドマップに出ることが可能。また、MAP P.18 小劇場へ出入りしたり、ミニゲーム『シャッフルゲーム』で遊ぶこともできる。

MAP P.4 船着場に行くと、フライヤとサラマンダーがパーティーに加入。以降は渡し舟を利用することで、街と城を行き来できるようになる。



174 城でダガーに会う
175 トットの案内でトレノへ向かう
176へ

先を急ぐ前にアイテムを回収



ダガーと会うには、渡し舟で城に着いたあと、そのまま直進すればいい。ただし、ダガーに会うと、アレクサンドリアの城や街を探索することが当分できなくなってしまう。しかも、城側の船着場（MAP 外観❷）やMAP 左塔❶には、この時期でしか手に入れることができないアイテムも落ちている。先へ進む前に探索をすませておこう。

シナリオ
ミニゲーム
カート
マップ
シークレット

その他のイベント&ミニゲーム

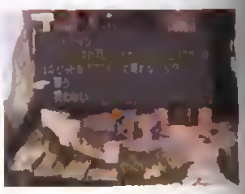
- 続・カバオのカード探し
- スティルツキン登場
- かけっこ(→P.361)
- シャッフルゲーム(→P.362)

新たなカードが手に入る



MAP 尖塔では、DISC 1でカバオのカードを探したのと同じ要領で(→P.249)、カバオが大切にしているンヴァのカードとラムウのカードを入手することが可能だ。なお、以前にカバオのカードを手に入れていなかった場合は、そのときに隠してあったアイロネートのカード、ゴブリンのカード、ファングのカードも同時に手に入る。カバオのカードを入手する機会はこれが最後となるので、忘れずに回収しておきたい。

スティルツキンの帰還



操作キャラクターがビビのときにMAP 尖塔を訪れると、セーブモーグリのクポの隣にスティルツキンがいる。ここでの彼からは、フェニックスの羽、ハイポーション、エリクサーの3点セットを777ギルで購入することが可能だ。

ちなみに、ATE『アルテミシオン』を見ると、クポとスティルツキンのあいだにアルテミシオンという名のモーグリが現れる。ただし、アルテミシオンもスティルツキンも、操作キャラクターがジタンに切りかわると同時に姿を消してしまうので、彼らの話を聞きたいのならば、操作キャラクターがビビのうちに尖塔へ立ち寄ること。

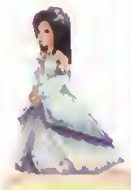
▶DISC 3　MAP→P.500

トレノ

気晴らしにカードゲーム大会へ出場しようと思い立ったジタンは、トットの導きで仲間とともにトレノへやってきた。ジタンが大会に出場しているあいだ、みなは思い思いに街をまわり、己が過去を振り返る。

入手できるだいじなもの	

メンバー シタン、ビビ、フライヤ、サラマンダー
176 トット家でいったん解散する
メンバー シタン



177 カードゲーム大会にエントリーする

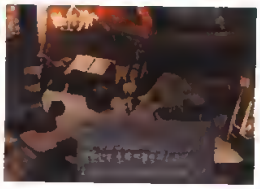
178 カードゲーム大会1回戦に勝利する

179 カードゲーム大会2回戦に勝利する

180 カードゲーム大会決勝戦に挑む

181 へ

カードが足りないときはトットのもとへ



カードゲーム大会はMAP 46-5 カードスタジアムで行なわれる。いきなりスタジアム内に入ろうとしても制止されるだけなので、まずはカード売りに話しかけて、大会にエントリーしよう。

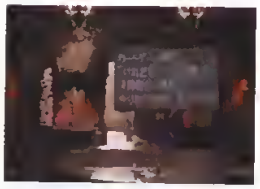
カードを5枚以上持っていなければ、大会に挑むことはできない。カードの所持枚数が5枚に満たない場合は、MAP 46-11 トット家でトットに話しかければ、足りない枚数分だけカードがもらえる。エントリーをすませたあとならば、カードスタジアム前にいるカード売りからカードを購入することも可能だが、トットからもらったほうがギルがかからないうえ、より強力なカードが手に入るのでおトクだ。

なお、カードの所持枚数が5枚未満であれば、何度でもトットからカードをもらうことができる。ただし、トットがカードをくれるのは、大会が終了するまでのあいだだけなので覚えておこう。

■トットがくれるカードの種類

カードの所持枚数	トットがくれるカード
4枚	ドラゴンフライのカード
3枚	上記のカード+ケルベロスのカード
2枚	上記のカード+サボテンダーのカード
1枚	上記のカード+オチューのカード
0枚	上記のカード+セイブザクイーンのカード

やるべきことを終えてから決勝戦へ



決勝戦に挑むと、以降はしばらくのあいだ、トレノおよび周辺地域を探索することができなくなる。このタイミングでしか行なえないイベントも多いので、やるべきことをすべて終えてからカードスタジアムのなかに入ろう。ちなみに、決勝戦終了後に発生する船乗りのエリンとの会話の内容は、以前にリンドブルムで彼女と話したことがあるかどうかで変化する。

その他のイベント&ミニゲーム

続・4本腕の男

特定のATEを見てアイテムを入手



ATE『海を越え、山を越え』を見ると(→P.243)、4本腕の男が落としたキマイラの腕輪を入手することが可能。ただし、このATEを発生させるには、事前にATE『ただ水辺にのぞみて』を見ておく必要がある。

仲間をパーティーに入れる

ATEがカギをにぎる



カードゲーム大会開催中は基本的にジタンの単独行動となるが、特定の条件を満たせば、ビビやフライヤをパーティーに入れることが可能だ。

ビビとフライヤのいずれをパーティーに入れるにしても、その条件にはATEが関係する。また、彼らをパーティーに入れることで消滅するATEもあるため、どちらを優先するか考えてから行動しよう。

ビビを仲間にする

●条件…ATE[illegible]かに[illegible]で彼はその地に立[illegible]たか[illegible]で「ちょ[illegible]と家に帰[illegible]くみようかな」を選択した[illegible]ちクワン洞へ行き MAP[illegible]動の場に入る。
●注意点…[illegible]ATE「帰[illegible]り消滅する

フライヤを仲間にする

●条件…… ATE「たた青き日々をしの[illegible]」を見たのちMAP[illegible]キンク家前へ行き、フライヤに話しかける。同ATE で「興味があるな、聞かせてくれぬか？」を選択した場合は そのときに発生したATE「たた生あればこそ」を見ずにキンク家前へ行く必要がある
●注意点…[illegible]ATE「たた生あればこそ」が消滅する

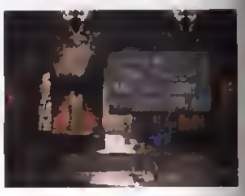
DISC 3

DISC 4

カードゲーム大会

シナリオ
ミニゲーム
カート
マップ
シークレット

大会の要領

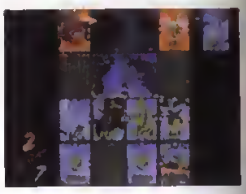


大会は全3戦で争われ、1回戦に勝てば2回戦に、2回戦に勝てば決勝戦に進む。試合の要領は、通常のカードゲームと同じだが、ドローになった場合は勝敗が決まるまでつづけて対戦することになる。

大会へのエントリーをすませたら、カードスタジアムに入ると同時に対戦がスタート。1回戦と2回戦は、勝利するまで何度でも再挑戦しなければならない。また、勝っても負けても、勝負がつくたびにスタジアムの外に出されるため、つぎの勝負に挑むまで、セーブや街の探索などを行なうことが可能だ。なお、2回戦で負けても、再挑戦は2回戦からなので安心しよう。

決勝戦のみは、負けてもやり直しがきかず、勝敗が決まった時点で大会が終了する。決勝戦に勝てば、優勝賞品として転生の指輪がもらえるので、ぜひとも勝利したいところだ。

対戦相手について



大会で対戦する相手は下記のメンバーで固定。ただし、2回戦の相手のみ、事前にATE『ヒッポのおてがら』を見ているかどうかで変化するのだ。

ATE『ヒッポのおてがら』を見ている場合は、雑居区のマリオが2回戦の対戦相手となる。彼は、ATEを見ていない場合の対戦相手（カルドナ＝ビショップ）よりも数段手ごわいが、そのぶん貴重なカードを奪える可能性も高い。マリオが使用するカードのなかでも、狙い目なのはネミングウェイのカード。このカードを使用するカードプレイヤーは、ゲーム全体を通じても彼しかいないのだ。マリオと戦うときは、単に勝利するだけでなく、ぜひこのカードを獲得しておこう。

カードゲーム大会での対戦相手

1回戦
屋根裏のウェイク
⇩
2回戦
カルドナ＝ビショップ（ATE『ヒッポのおてがら』を見ていない場合）
雑居区のマリオ（ATE『ヒッポのおてがら』を見ている場合）
⇩
決勝戦
船乗りのエリン

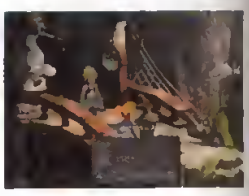
オークション（→P.343）
わらしべ長者（→P.345）
ステラツィオ（→P.352）
トレジャーハンターランク（→P.353）
腕試しバトル（→P.354）

寄り道エリア

▶DISC 3 | MAP →P.473

クワン洞

ビビの身の上話



トレノで発生するATE『いかにして彼はその地に立ったか』で「ちょっと家に帰ってみようかな」を選択したあと、クワン洞を訪れてみよう。MAP [redacted] 釣り場に入ると、先にきていたビビが身の上話をしてくれ、そのままパーティーに加わるのだ。このイベントを見たからといって、とくにアイテムなどが手に入るわけではないが、ジタンたちに会う前のビビの話を聞く貴重な機会なので、できれば見ておきたい。

ちなみに、ここでビビと会話すると、トレノで発生するATE『帰省』が消滅してしまう。先にATE『帰省』を見てから（→P.244）、クワン洞を訪れるといいだろう。



DISC 3 MAP→P.480

ダリの村

入手できるいしなもの

村長の家を捜索



カードゲーム大会が行なわれているときにダリの村を訪れると、MAP 35-3 村長の家のなかを調べることができる。村長の家は、DISC 4になれば自由に出入りできるが、★村長のカギを入手できる機会はカードゲーム大会開催時のみだ(★ミニブラネはDISC 4でも入手可能)。★村長のカギは、サブイベント『コーヒー豆』のために必要となるので、くれぐれも取りのがさないようにしたい。

部屋のなかで調べることができるのは、「つくえ」「ハシゴ」「ストーブ」「たな」の4ヵ所で、1ヵ所調べるごとに、部屋の中央で寝ている子どもが反応する。子どもが起きると捜索は中断され、強制的に家の外へ出されてしまうので、子どもを起こさないように注意しよう(下記参照)。なお、カードゲーム大会開催中であれば、部屋の捜索は何度でも行なえる。

子どもを起こさないコツ

子どもの眠りの深さは、部屋のなかを調べるたびに聞ける寝言から判断可能。寝言は4種類あり、眠りが深いときのものから順に「スヤスヤ」「ムニャムニャ」「う〜ん……」「う〜ん……だれかいるのォ〜?」となっている。このうち「う〜ん……だれかいるのォ〜?」は子どもが目を覚ました合図で、これを聞くと強制的に家の外へ出されてしまう。

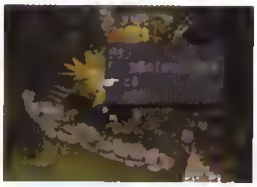
基本的に、ジタンが立っている位置の両隣にあたる場所を調べると1段階(そこがハシゴだった場合は2段階)、それ以外の場所を調べると2段階(そこがハシゴだった場合は3段階)、子どもの眠りが浅くなる。部屋に入った直後の子どもの眠りの深さは「ムニャムニャ」の段階なので、子どもを起こさないためには、入ってきた扉の両隣にあたる場所(ハシゴをのぞく)を最初に調べなければならない(下写真参照)。

なお、同じ場所をつづけて調べるたびに、子どもの眠りは1段階ずつ深くなっていく。このことを利用して、1ヵ所を何度も調べて子どもの眠りを深くしたあとに別の場所を調べる……とくり返していけば、子どもを起こさずにすべての場所を調べることも可能だ。



1 つくえ
A MAP 35-1 風車小屋1Fへつづく扉
2 ハシゴ
3 ストーブ
4 たな
B MAP 35-3 村の通りへつづく扉

ブルマン・コーヒーを入手



★村長のカギ(前項参照)を使ってMAP 35-1 風車小屋1Fにある扉を開けると、MAP 35-10 風車小屋前に行くことができる。ここには30000ギルという大金の入った宝箱が隠されているのだ。また、中身を回収したあとにもう一度宝箱を調べれば、サブイベント『コーヒー豆』で必要な3種類のコーヒー豆のひとつ、★ブルマン・コーヒーが手に入る。

風車小屋2Fでアイテム入手



DISC 3では、風車が止まっているため、MAP 35-11 風車小屋2Fにあるふたつの宝箱の中身を回収することが可能。なお、DISC 4ではふたたび風車が動き出し、宝箱に近づけなくなるので注意しよう。

DISC 3
DISC 4

アレクサンドリア（襲撃時）〜アレクサンドリア城（ダガー単独行動時〜ダガー＆エーコ捜索時）

かつてはダガーとともにあった召喚獣バハムートが、クジャの手にあやつられ、ダガーの治めるアレクサンドリアを襲いはじめた。炎と混乱のなか、ダガーは不思議な音楽に導かれて祭壇へと向かう。そのころ、もうひとりの召喚士であるエーコの身にも異変が……。

入手できるだいじなもの	なし

メンバー ダガー

181 ブルート隊へ指示を出す

適材適所でより良いアイテムを入手



ふたり一組のチームとなったブルート隊4組に、4種類の命令を割り振っていく。すべての命令を出し終えると、ベアトリクスからアイテムをもらえるが、的確な命令が多いほど良いものが入手できる。それぞれの命令に、もっとも向いているチームを割り当てていこう。ブルート隊員の性格を把握していれば、各人がどの任務に向いているかがわかるはずだ。隊員たちの性格は、DISC 1でスタイナーがガーネットを捜索するさいに聞くことができる（→P.251）。ちなみに隊員たちは、命令が的確だった場合は自信に満ちた様子で、的確でなかった場合は自信なさげに去っていく。

■ブルート隊への命令後にベアトリクスからもらえるアイテム

的確な命令数	もらえるアイテム	ベアトリクスのセリフ
4	天使のイヤリング	お見事です、ガーネット様！
2	エリクサー	新女王の初仕事としてはまずまずのご指令かと存じ上げます
1	エーテル	またまた勉強されないといけないことが多いかもしれませんね、ガーネット様……
0	ハイポーション	ガーネット様……ご健闘をお祈りします……

■命令に向いているチーム

命令	チーム
情報収集をお願いします	ブルツェン＆コノヘル
城下町へ国民の救助に向かいなさい	ワイマール＆ハーゲン
シド大公殿下に援軍要請文書を送ってください	パイロイト＆ラウダ
大砲を撃つ準備を行なってください	トジェボン＆メルゲントハイム

メンバー スタイナー、ベアトリクス

182 モンスターから街を守る

バトル 霧の魔獣(A)
バトル 霧の魔獣(A)×2
バトル 霧の魔獣(A)
バトル 霧の魔獣(A)
バトル 霧の魔獣(A)
バトル 霧の魔獣(A)×2

強制バトルを切り抜けろ



操作キャラクターがスタイナーに切りかわったら、モンスターを退けつつ、アレクサンドリアの大通りを進んでいこう。移動するマップは一本道で、引き返すこともできない。また、扉はすべて閉まっているため、施設を利用することは不可能だ。

このときに出現するモンスターは、すべて霧の魔獣(A)。敵はアンデッドモンスターなので、ベアトリクスが『レイズ』を使えば一撃で倒せる。なお、スタイナーがブラッドソードを装備していると、『たたかう』で逆にHPを吸収されてしまうので、別の武器を装備させよう。

MAP 3-8 広場では、スタイナーかベアトリクスのどちらかが霧の魔獣に接近すると、霧の魔獣(A)×1とのバトルになる。このバトルは、スタイナーのうしろをついてくるベアトリクスの位置も考慮しながら動けば、避けることが可能だ。

広場を出たあとは、MAP 3-6 大通り❹で1回、MAP 3-4 大通り❸で1回、MAP 3-1 大通り❶で4回、強制バトルが発生する。大通り❹と大通り❸では、バトルが終了するたびにメニュー画面を開き、体勢を整えよう。大通り❶では4連戦となるため、残りHPには十分注意すること。なお、4連戦の最後の戦いでは、バトル開始直後にスタイナーがかならずトランスする（戦闘不能状態だった場合をのぞく）。



ダガー

183 音楽の聞こえる方向へ向かう

MAP ★銀の… ★遺棄… ★… ★砂漠の塔

ジタン、ビビ、フライヤ、サラマンダー

184 ダガーとエーコを捜す

MAP

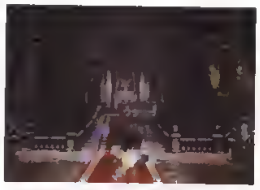
ジタン

185 禁忌の最上部へ

186 へ

完全な一本道

このときに移動するルートは一本道となっており、関係のない場所へは立ち寄ることができない。また、バトルも発生しないため、装備などに気をくばらなくてもいいだろう。



ダガーがたどったのと同じ道を進む

操作キャラクターがジタンに切りかわったあとは、直前にダガーがたどった道を進めばいい。ただし、ジタンたちが行動できる範囲は、ダガーを操作していたときよりも広く、MAP 5-1 警護室に立ち寄ってセーブすることも可能だ。MAP 5-11 資料室❶にダンタリアンがいる以外は、途中でモンスターに会うこともないため、安心して先へ進もう。MAP 5-15 祭壇❷からは、ジタンひとりで行動することになる。

なお、資料室❶とMAP 5-11 資料室❷には学者たちが、MAP 5-8 厨房には料理人たちが残っている。話しかければ彼らを避難させることができるが、避難させたからといって、その後の展開に影響が出ることはない。

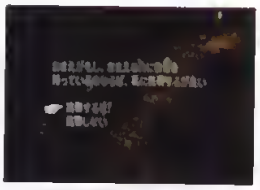


その他のイベント＆ミニゲーム

ダンタリアンとのバトル

長期戦を覚悟しよう

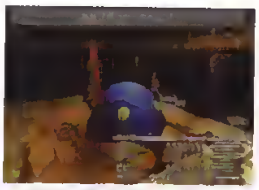
DISC 2でダガーを救出するときや、DISC 3でダガー&エーコを捜索するときに、MAP 5-11 資料室❶に立ち寄ると、本棚の上に1冊の本が見つかる。この本を調べて「耳をかたむける」→「挑戦するぜ！」を選べば、ダンタリアンとのバトルに挑めるのだ。ただし、ダンタリアンはかなりの強敵。事前に対策を練ったうえで挑まなければ、勝利することは難しい。とくにDISC 2のタイミングだと、時間制限があるなかで戦わなければならないので、DISC 3で挑戦したほうが無難だろう。

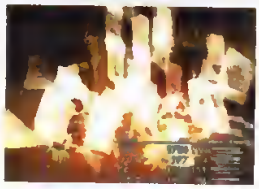


ダンタリアン攻略の手引き

DISC 2とDISC 3のどちらの場合でも、ダンタリアンと戦うとき、パーティーに白魔法を使えるメンバーはいない。そのため、サポートアビリティ『オートポーション』は必須と言える。『いつでもリジェネ』が装備できればベストだが、少なくともDISC 2では不可能だ。敵は『ポイズン』を使用してくるので、『毒味の術』も全員に装備させておくこと。防具は、物理防御力と物理回避率を重視したい。また、バトル中はフライヤに竜技『レーゼの風』を使わせるといいだろう。

ダンタリアンは閉じている状態と開いている状態があり、閉じている状態ではほとんどダメージが与えられないうえ、『紙嵐』『かど』といった強力な物理攻撃を仕掛けてくる。閉じているときに合計150～200のダメージを与えると本が開くので（200を超えた場合は、ゼロから数え直しになる）、開いたあとに確実にダメージを与えていこう。ただし、『たたかう』や『ジャンプ』で攻撃したり一定時間が経過すると本は閉じてしまうため、弱点である火属性の魔法やアビリティで攻撃すると効率がいい。DISC 2では、スタイナーの『ファイラ剣』が攻撃の決め手になる。





DISC 3

DISC 4

▶DISC 3

MAP →P.550 553

リンドブルム王大城（復興後）〜リンドブルム（復興後）

アレクサンドリアが襲撃されてから数日が経過した。ようやく意識を取りもどしたジタンは、仲間やシド大公とともに、今後の計画を練る。一方ダガーは、アレクサンドリアの惨劇を目の当たりにし、いやしがたいほど深い傷を心に負っていた。

入手できるだいじなもの	★ふしぎな薬、★きれいな薬、★あやしい薬、★星宮サジタリウス

メンバー ジタン

186 客室で目覚める
AIE
ATE

187 シドと会うため大公の間へ
強制ATE
強制ATE

188 ダガーの様子を見に客室へ

189 3つの薬の話を聞く
ATE

190 街で3つの薬を集める
会話
入手 ★
入手 ★
入手 ★

191 3つの薬をシドに使う
会話 ★ ★
★あやしい薬
ATE

192 ブルーナルシスで出航する
強制AIE
強制AIE

193へ

ブランクへの返答で展開が変わる



MAP 70-4 客室から外へ出ようとすると、ブランクとの会話がはじまる。会話中に出る選択肢のうち「ダガーはどこへ行った？」を選んだ場合は、「シドが大公の間で呼んでいる」という話をブランク以外の誰かから聞かなければ（下記参照）、MAP 67-1 大公の間に入ることができない。「オレはどうしてここにいる？」を選んだ場合は、まっすぐ大公の間に向かってOKだ。ただし、前者を選んだ場合にのみ、ATE「世話焼きブランク」およびブランクが伝令にくるシーンを見ることができる（これらを見ても、大公の間へ入れるようになる）。

なお、客室で目覚めた直後は、工場やエアキャブ乗り場、ワールドマップへの道は閉ざされているので、それらの区域へ行くのはあとまわしにしよう。

■「シドが呼んでいる」と伝えてくれる人物

居場所	伝えてくれる人物
MAP 70-1 トック	エアキャブ乗り場（MAP 70-6 駅）への道を閉ざしている兵士
MAP 70-3 廊下②	工場（MAP 70-10 橋）への道を閉ざしている兵士
MAP 70-12 会議室	スタイナー（会議室に入ると、かならず会話する）

人々に話しかけて情報を集める

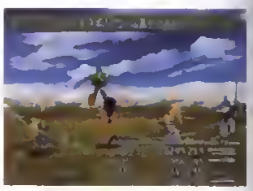
集めなければならないのは、★ふしぎな薬、★きれいな薬、★あやしい薬の3つ。このうち★ふしぎな薬に関しては、薬の話を聞いたさいのジタンのつぶやきを参考にすれば、問題なく入手できるだろう。ほかのふたつの薬に関しては、街の人々から情報を得られるはずだ。

なお、ショップの品ぞろえや拾えるアイテムなどは、以前リンドブルムを訪れたときから、さらに変化している。薬を集めるついでに、街の探索もすませておこう。ちなみに、薬を集めている時点では、まだワールドマップに出ることはできない。

■3つの薬の入手場所

薬	入手のカギをにぎる人物	入手場所
★ふしぎな薬	シナ	劇場街・MAP 67-14 劇場通り
★きれいな薬	アリス	商業区・MAP 68-8 広場
★あやしい薬	自称芸術家のミケル	劇場街・MAP 67-4 アトリエ

ダガーの身に変化が……



MAP 70-16 港（ブルーナルシス停泊時）でブルーナルシスに乗船すると、クイナが仲間に加わる（すでに商業区で仲間にしている場合をのぞく）。つづいてパーティーを編成し終えると、船は出航。以降は、ブルーナルシスのMAP 54-1 ブリッジにいるシドに話しかけることで、パーティー編成が行なえる。

パーティーを決めるときに注意すべきなのはダガー。彼女は、心に傷を負った影響で、バトル面にやや不備が生じているのだ。ひとつは、トランスゲージが消えて、トランスすることができなくなっている点。もうひとつは、バトルに集中できず、1／4の確率でコマンドの実行が失敗に終わる点だ。物語が進めばこれらの現象は解消されるが、当分のあいだは彼女をバトルに参加させないほうがいいだろう。



その他のイベント＆ミニゲーム

ダガーに会いにいく

狩猟祭でジタンが優勝していると……？

MAP 70-4 客室で目覚めたあと、MAP 70-15 大公の間へ入る前にMAP 70-10 見張り塔❷へ行くと、ダガーに会うことができる。このときのジタンのセリフは、DISC 1で行なわれた狩猟祭でジタンが優勝していたかどうかによって変化するのだ。ちなみに、ここでダガーと会っていた場合、のちにMAP 70-14 会議室でダガーの居場所に関する話題が出たときに、ジタンが口をはさむ。



ブランクの伝言

律儀なブランク

ATE『世話焼きブランク』を見た場合のみ、見張り塔からMAP 70-7 廊下❸にもどってきたときに、ブランクとの会話がはじまる。この会話の内容は、事前にブランク以外の誰かから「シドが呼んでいる」との話を聞いていたかどうかで変化するのだ。



食い逃げクイナを救う

クイナがパーティーに入る

ATE『求道者』を見たあと、ブルーナルシスに乗船する前に、商業区のMAP 67-5 商店通りへ行ってみよう。すると、ピクルス代を払えないクイナのかわりに、ピクルスばあさんから代金の100ギルを払うよう請求され、つづいてクイナがパーティーに加わるのだ。

なお、このとき所持していたギルの金額によってジタンのとる行動が多少変化し、それによって強制ATE『取り立て』が発生する場合がある（下表参照）。もっとも、クイナが仲間になることには変わりない。



■所持ギルによって生じる変化

所持ギル	ピクルスばあさんに対するジタンの行動	強制ATE『取り立て』の発生
100ギル以上	100ギル払う	×
50～99ギル	すべての所持ギルを払う	×
1～49ギル	すべての所持ギルを払い、残りはバクーへ請求させる	○
0ギル	バクーへ請求させる	○

寄り道エリア

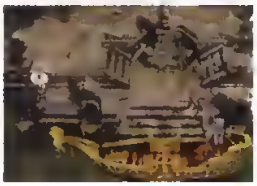
▶DISC 3 | MAP →P.327

アレクサンドリア城（崩壊後）

船着場でアイテム入手

ブルーナルシスを使えば、港からアレクサンドリア城へ入ることができる。襲撃の影響で城の様子は一変し、城内や右塔には行けなくなったが、渡し舟を使って街へ行くことは可能だ。また、船着場（MAP 67-1 外観❶）では新たなアイテムが拾えるので、回収するのを忘れずに。





▶DISC 3 | MAP→P.311

アレクサンドリア
（崩壊後）

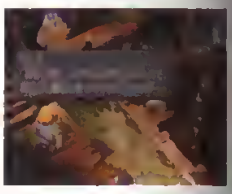
新たなアイテムを入手



アレクサンドリア城からの渡し舟を利用したり、山チョコボ以上に進化したチョコを使えば、アレクサンドリアの街を訪れることができる。城と同様、街のほうもすっかり様変わりし、規模もやや小さくなっている。新たに拾えるようになったアイテムも数多くあるので、ガレキや建物の跡など、いろいろな場所を調べてみよう。MAP 4-3 広場にいる少女からは、アレクサンドリアのカードがもらえる。また、建物自体はなくとも、かつての店主に話しかければ、ショップや合成屋を利用することが可能だ。

ちなみに、MAP 4-7 小劇場では、リンドブルムの人気俳優だったロウェルに会える。

カバオの仲裁



アレクサンドリアが襲撃されたあとに、はじめてMAP 4-5 宿屋を訪れると、カバオが上手に接客する様子が見られる。このイベントを見たあとで物語を進めれば（ブルーナルシスを入手した直後に見た場合は、黒魔道士の村へ入れば）、ここの宿屋が利用可能になるのだ。

▶DISC 3 | MAP→P.340

エスト・ガザ

ショップの利用とアイテムの回収



ブルーナルシスや海チョコボを使えば、エスト・ガザへ行ける。この街のショップでは、ミスリル製の装備品や消費アイテムを購入することが可能だ。ショップの近くではアイテムも拾えるので、忘れずに回収しよう。また、MAP 13-2 祭壇で司祭に話しかけると、100ギルで休憩できる。エスト・ガザ周辺を探索するときは、ここを拠点にするといい。

ちなみに、この地はいずれかならず訪れることになるが、そのときは街の様子が変化しており、ショップの品ぞろえも一新される。ミスリル製の装備品は、今後手に入りにくくなるため、いまのうちにいくつか購入しておこう。

▶DISC 3 | MAP→P.456

ク族の沼
（ラナール島）

その他のイベント&ミニゲーム
【ク】カエルとり（→P.340）

3番目の「ク族の沼」



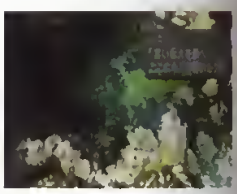
ラナール島にあるク族の沼は、ブルーナルシスを入手したのちに訪れることができる。ここでも、ほかの沼と同様にミニゲーム『カエルとり』をプレイすることが可能だ。霧の大陸や外側の大陸にある沼と並行して『カエルとり』を行なっていけば、カエルを効率よく捕まえることができるだろう。

▶DISC 3 | MAP→P.490

チョコボの入り江

その他のイベント&ミニゲーム
【ク】ここほれ！チョコボ（→P.326）
【ク】チョコボのお宝さがし（→P.333）

新たなチョコグラフを発見



チョコボの入り江を訪れるには、青ブルーナルシスを入手する、●チョコが浅瀬チョコボに進化する、のふたつの条件を満たさなければならない。この入り江でミニゲーム『ここほれ！チョコボ』をプレイすると、新たなチョコグラフを掘り出すことができ、それをもとにミニゲーム『チョコボのお宝さがし』を行なえば、チョコをさらに進化させることが可能だ。

なお、チョコが浅瀬チョコボもしくは山チョコボのときは、ブルーナルシスでバームネル島に上陸後、そこで呼び寄せたチョコに乗り、さらに浅瀬に沿って大きくまわりこまなければ、チョコボの入り江にはたどり着けない。一方、海チョコボ以上に進化していれば、深い海を渡って直接入り江に行くことができる（→P.332）。



DISC 3 | MAP→P.500

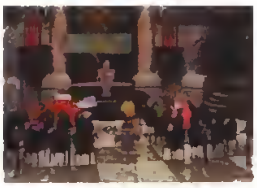
トレノ

その他のイベント&ミニゲーム

- オークション(→P.343)
- わらしべ長者(→P.345)
- ステラツィオ(→P.352)
- トレジャーハンターランク(→P.353)
- 腕試しバトル(→P.354)
- カードスタジアム(→P.367)

寄り道のメリット

ブルーナルシスを入手したのち、チョコを山チョコボ以上に進化させれば、トレノを訪れることが可能だ。ショップの品ぞろえなどに変化はないが、オークションには新たにふたつの商品が出品されている。この段階では貴重な品々なので、所持ギルに余裕があればぜひ競り落としたい。またカードスタジアムでは、4人のなかから対戦相手を選んでカードゲームを行なえるようになっている。



アイテムの回収

ブルーナルシス入手後、チョコを山チョコボ以上に進化させれば、南ゲート(トレノアーチ)を訪れることができる。ここには宝箱が3つ置かれているので、中身を回収しておこう。

DISC 3 | MAP→P.533

南ゲート
(トレノアーチ)

モーグリ発見

トレノアーチのどこかに、かつて劇場艇ブリマビスタ(墜落後)にいたセーブモーグリのモスコが隠れている。頭の赤いポンポンがはっきり見えているので、すぐに発見できるはずだ。

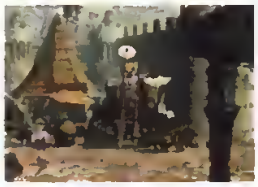


DISC 3 | MAP→P.534

南ゲート
(ボーデン駅)

アイテムの回収

DISC 1の後半で一度訪れたボーデン駅へは、ブルーナルシスを入手したあとにチョコを山チョコボ以上に進化させれば、再度訪れることができる。以前はのぼれなかったハシゴを使って、荷台の上の宝箱から中身を回収しよう。なお鉄馬車ベルクメアは、動力源である霧がなくなった影響で停止しており、利用することはできない。



DISC 3 | MAP→P.471

黒魔道士の村

本当に自分の仲間が、憎むべきクジャに味方しているのかどうか確かめたい——ビビの強い希望で、ジタンたちはふたたび黒魔道士の村を訪れた。だが、村に残っていた黒魔道士は、わずか数名のみ……。

入手できるだいじなもの	なし

ジタン+任意の3人

193 村のなかへ入る

194 ビビを追って墓場へ

195 ビビを追って
チョコボ舎へ

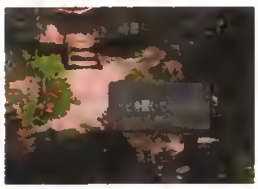
196 クジャの隠れ家へ出発

197 へ

施設を利用することはできない

黒魔道士の村に入ると、ビビが村の奥へと走っていく。これ以降は、ビビと合流するまで、ワールドマップに出ることはできない。

また、この時点では村に黒魔道士たちがほとんどいないため、ショップや宿屋などの施設を利用することは不可能。ただし、その状況を利用して、道具屋で黒帯を入手することができるのだ(→P.300)。



1・・・村に入ると、ハーディ、ビビがいた場合のみ

その他のイベント＆ミニゲーム

◆ 道具屋で黒帯入手

「例のもの」を頼んでいないときは、ぜひ

このタイミングで村を訪れると、道具屋の主人である黒魔道士163号も姿を消している。よって、MAP 道具屋のカウンター内に入ってハシゴをのぼり、宝箱から黒帯を手に入れることが可能だ（以前に入手している場合をのぞく）。なお、物語が進んで黒魔道士たちが村にもどると、以降は黒帯を入手できなくなる。

▶DISC 3

MAP→P.

キエラ砂漠～デザートエンプレス（釈放時）～忘れ去られた大陸

黒魔道士の言葉をもとに、クジャの隠れ家があるという「流砂が流れこむ地」を訪れたジタンたち。しかし彼らの行動は、すべてクジャに読まれていた。流砂のなかに跳びこんだジタンたちを、クジャのワナが待ち受ける。

入手できるだいじなもの	

メンバー ジタン＋任意の3人

197 クジャの隠れ家がある流砂に跳びこむ

移動 ジタン以外全員

メンバー ジタン

隠れ家への道はひとつ



キエラ砂漠には、流砂が渦巻いている地点が計4ヵ所あるが、クジャの隠れ家へ通じているのは、そのうちのひとつだけ。残りの3つの流砂に跳びこむと、アントリオン（2回目以降）とのバトルになってしまう（このバトルは逃走不可能）。

いずれの流砂に近づいても、地名が「？」としか表示されないので、どれが正解なのか判断がつきにくい。しかし、アントリオンがいない流砂だけは、砂煙が上がらないという特徴があるのだ。ムダなバトルを避けるなら、真っ先にそこへ向かおう。ちなみに、流砂に入ることができるのは、黒魔道士の村で情報を聞いてから、クジャの隠れ家にたどり着くまでのあいだのみ。

198 クジャからおつかいの内容を聞く

移動 任意の3人

メンバー ジタン＋任意の3人

バランスよくメンバーを振りわける

クジャとの会話の途中で、ウイユヴェールへおつかいに行くメンバーを決めなくてはならない。このとき選ばれなかった4人も、のちに別パーティーとしてデザートエンプレスで行動することになる。ウイユヴェールでもデザートエンプレスでもバトルは避けられないので、均等に戦力を割り振ろう。ちなみに、パーティー編成の時点で、パーティーメンバーのHPとMPが全回復し、ステータス異常も解除されている。

なお、ジタンを含むウイユヴェール側のパーティーは、物理攻撃を得意とするキャラクターで組んだほうがいい。というのも、このパーティーは魔法が使用できない場所で戦うことになるからだ。白魔法が使えるダガーとエーコは、ダガーのほうをウイユヴェール側に加えるのがオススメ（右ページ参照）。また、デザートエンプレスに出現するモンスター（ボスモンスター以外）は、すべてLvが5の倍数なので、クイナが青魔法『レベル5デス』を修得しているのならば、デザートエンプレス側に残しておきたい。

オススメのパーティー編成

各パーティーのメンバー構成

- ウイユヴェール（おつかい）側……ジタン、ダガー、フライヤ、サラマンダー
- デザートエンプレス（残留）側……ビビ、スタイナー、クイナ、エーコ

ダガーは遭遇するモンスターのことを考慮して、サラマンダーは魔法が使えない場所での『チャクラ』による回復要員として、ウイユヴェール側に入れる。

デザートエンプレス側にエーコを入れるのは、デザートエンプレスのボスモンスターと戦うさいに『カーバンクル』が役立つため。クイナは、通常のバトルでは『レベル5デス』ボスモンスターとのバトルでは『マジックハンマー』を使うことで、デザートエンプレス側で活躍できる。ただし、これらの青魔法を修得していない場合や、ミニゲーム『カエルとり』を優先したい場合は、クイナをウイユヴェール側に入れてもいい。

フライヤとスタイナーはどちらに振りわけてもかまわないが、『魔法剣』が使える組み合わせを考えるなら、スタイナーはデザートエンプレス側に残しておこう。

199 ドックから飛空艇ヒルダガルデ1号に乗りこむ

200 ウイユヴェールを目指す

困ったときは飛空艇へもどる



飛空艇ヒルダガルデ1号に乗ると、自動的に忘れ去られた大陸まで連れて行かれる。ただし、目的地からかなり離れた地点で飛空艇から降ろされ、そのあとは自力で進んでいかなければならない。目的地であるウイユヴェールの位置は、飛空艇が着陸した時点からナビマップに表示されるので、進むべき方向の目安にしよう。

乗ってきた飛空艇は、ジタンたちが目的を果たすまで着陸地点に停泊している。この飛空艇に向かって●ボタンを押しても乗船はできないが、ゾーン&ソーンから消費アイテムを購入することが可能だ。ウイユヴェールまでは遠いうえ、道中には強力なモンスターも出現するため、しっかりと準備をしておこう。また、着陸地点の北西部にはチョコボの足跡があるので、バトルを避けたければそこでチョコを呼び寄せればいい。

201へ

寄り道エリア

▶DISC 3 MAP→P.458

ク族の沼
(忘れ去られた大陸)

その他のイベント&ミニゲーム
【】カエルとり(→P.340)

4番目の「ク族の沼」

忘れ去られた大陸は、ブルーナルシスや海チョコボでは訪れることができない(飛空艇または空チョコボが必要)。それゆえ、この大陸にあるク族の沼を訪れるのは、4つの沼のなかでも最後になる。ほかのク族の沼同様、ここでもミニゲーム『カエルとり』をすることができるので、パーティーにクイナがいるのなら、立ち寄っておくのもいいだろう。

なお、ウイユヴェールに入る前ならば、沼地にいるモグタローが目的地へたどり着くためのヒントを教えてくれる。

▶DISC 3 MAP→P.458

ウイユヴェール

クジャの卑劣なワナにかかり、仲間を人質に取られてしまったジタン。やむなくクジャの要求を飲み、仮釈放された3人の仲間とともにウイユヴェールを訪れる。そこには、異世界の文明と歴史に関する謎めいた記録が、いくつも残されていた。

入手できるたいじなもの	★クリスタル

202 ジタン+同行した3人

201 建物のなかへ入る

建物内では魔法が使えない

事前にクジャが告げたとおり、ウイユヴェールの建物のなかでは、いっさいの魔法が使用できない。建物内にもモンスターは出現するので、ハイポーションなどの回復用アイテムは多めに持っていこう。また、建物の外であるMAP 12-1 外観とMAP 12-2 入口ならば魔法が使用できるため、HPが減ったら戸外に出て白魔法を使ってもいい。

建物内に出現するモンスターのなかで、要注意なのはエピタフ。この敵は、攻撃を受けるとジタンたちのドッペルゲンガーを呼び出す。ドッペルゲンガーは、自分と同じ外見のキャラクターに対して9999のダメージを与える、極悪なモンスターだ。エピタフは石モンスターなので、ドッペルゲンガーを呼び出す前に金の針で倒してしまおう。なお、ダガーのドッペルゲンガーだけは、この時期には出現しない。そのため、「ダガーが9999のダメージを受けることはない=戦闘不能状態になる可能性が低い」ということで、彼女はウイユヴェール側のパーティーに組み入れたほうがいいわけだ。

■建物内では使用できないコマンド

キャラクター	使用できないコマンド
シタン	影響なし
ビビ	「黒魔法(W黒魔法)」
ダガー	「白魔法」「召喚(幻獣)」
スタイナー	「魔法剣」

キャラクター	使用できないコマンド
フライヤ	影響なし
クイナ	「青魔法」
エーコ	「白魔法(W白魔法)」「召喚」
サラマンダー	影響なし

202 星の間で映像を見る

203 船の間で映像を見る

204 歴史の間で映像を見る

205 語り部の間で話を聞く

206 星々の間で映像を見る

207 エレベーターで石碑の間へ

208 グルグストーンを手に入れる

最初は水晶の色を変える

まずはMAP 12-4 星の間の上段にある水晶を調べて、色を青から赤に変えよう。あと下段に行けば、星の映像を見ることが可能だ。

水晶を調べるには順序がある

MAP 12-5 船の間には黄色い水晶(スイッチ)が4つある。MAP 12-1 星の間で星の映像を見たあとならば、これらの水晶を調べて船の映像を出現させることが可能だ。

映し出される映像は、ひとつの水晶につき1種類ずつだが、一定の順序で水晶を調べていかなければ、すべての映像を見ることはできない。最初に左上の水晶を調べたあとは、右上→右下→左下の順に調べていこう。4つの映像をすべて見ると、MAP 12-3 歴史の間に変化が現れる。

『混乱回避の術』を装備



MAP 12-11 石碑の間の中央にある石碑を調べると、アークとのバトルになる。アークは、混乱効果を持つ全体攻撃『プロペラウィンド』を使ってくるので、あらかじめパーティー全員にサポートアビリティ『混乱回避の術』を装備させておこう。それ以外にも、風属性吸収(または無効か半減)の装備があると安心だ。バトル中は、『フォトン』によって残りHPが1になったら、直後の攻撃で戦闘不能状態にならないよう、即座に回復させることを忘れずに。

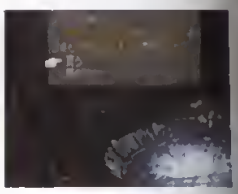
アークとのバトル後、あらためて石碑を調べると、★グルグストーンが手に入る。このあとしばらくは、デザートエンプレス側のパーティーを操作することになるため、彼らに装備させたいアイテムがあるなら、石碑を調べる前にジタンたちの装備からはずしておこう。

209へ

その他のイベント&ミニゲーム

スティルツキン登場

お得な値段でエメラルドが買える



MAP 12-4 星々の間には、セーブモーグリのモエルと並んでスティルツキンが立っている。ここでの彼からは、ハイポーション、エメラルド、エリクサーの3点セットを888ギルで買うことが可能だ。エメラルドを入手できる機会は少ないので、ぜひ購入しておこう。なお、MAP 12-5 語り部の間で話を聞くと、スティルツキンはいなくなる。

▶DISC 3

MAP→P.302

デザートエンプレス(脱獄時～帰還時～エーコ誘拐後)

人質としてデザートエンプレスに残された者たちも、ジタンが帰還するのをただ待っているわけではなかった。シドの機転によって牢獄から解放された4人は、自力でこの地を脱出するべく、宮殿内の仕掛けに挑む。

入手できるだいじなもの

シド

209 砂時計を逆さにして仕掛けを解除

カエルのシドが大活躍

操作キャラクターがシドに切りかわったら、MAP 14-5 拷問室(シド操作時)に向かい砂時計の仕掛けを解除しよう。

砂時計の仕掛けを解くためにやるべきことは2段階にわかれている。見張りのモンスターのスキを見て砂時計のカギを手に入れるまでが第1段階(だるまさんがころんだ)てんびんを踏み台にして砂時計のもとへたどりつくまでが第2段階(てんびんとおもり)。このふたつを6分以内に終わらせなければならない(→P.304)。ちなみに、制限時間内に砂時計のもとへたどり着けなくても、「もう一度やり直す」を選べば、第1段階から挑戦し直すことが可能だ。

人質として残った4人

210 4人が合流して宮殿内へ向かう

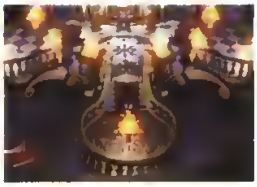
操作キャラクターの決定法則

牢獄から出たあとは、デザートエンプレスに残った4人でパーティーを組んで、宮殿内を探索する。このときの操作キャラクターは「エーコ＞スタイナー＞ビビ＞フライヤ」の優先順位にもとづいて決定されるのだ。ちなみに、操作キャラクターによって、各場面におけるセリフやリアクションは多少変化する。

MAP 拷問室（脱獄後）には、セーブモーグリのモジートがいる。彼のもとではモグショップも利用できるので、デザートエンプレス探索の拠点にするといいだろう。

211 仕掛けを解きながら最上部を目指す

燭台に火を灯して道を切り開く



宮殿のいたるところにある燭台に火を灯し、最上部への道を切り開いていこう。基本的には、途中にある燭台すべてに火を灯していけばOKだ。ただし、MAP 影の間だけは、火を灯す燭台を選ばなければ先へ進むことは不可能。くわしくは、マップごとに用意してある攻略法を参照してほしい（→P.492）。

燭台に火を灯すと、紫色の光を放つ珠が出現することがある。妖紅珠と呼ばれるこの珠は、無視してもかまわないが、アイテムの入手やボスモンスターの能力と密接な関わりを持つため、できればすべて調べていきたい。

212 宮殿の防御システムと戦う

MPを減らすことでも倒せる



計3カ所にあるステントグラスを明るくしたのち、MAP 最上部の奥に設置された燭台を調べると、宮殿の防御システムであるヴァリア・ビラとのバトルがはじまる。ヴァリア・ビラは、物理攻撃をいっさい行なわず、攻撃魔法を多用するのが特徴。また、自分自身に「リフレク」をかけるものの、「リフレク状態の自分に攻撃魔法を使って跳ね返す」という攻撃はしてこない。こちらもリフレク状態になって、相手の攻撃魔法を跳ね返してしまおう。ちなみに、このバトルは、ヴァリア・ビラの残りMPを6以下まで減らすことでも勝利できる。そのため、クイナの青魔法「マジックハンマー」などで残りMPを減らしていくのも有効な戦法となるのだ。

なお、ヴァリア・ビラはバトル開始時に宮殿内の妖紅珠を検出し、その力を利用して自身の強化をはかる（→P.304）。

213 最上部から瞬間移動

光る床を利用して移動

ヴァリア・ビラを倒したあとは、MAP 最上部に転移ゲートを出現させることができる。ゲートで瞬間移動する前に、デザートエンプレスを探索し直すことも可能だ。もっとも、宮殿内の仕掛けは基本的に、ヴァリア・ビラ戦終了の時点ですべて解除される。そのため、燭台に火を灯したり消したりすることや、MAP 書庫の本棚を移動させること、妖紅珠からアイテムを入手することなどはできない。唯一、MAP 光の間の仕掛けだけは作動させることが可能だ。

パーティーにエーコがいる場合は、転移ゲートで移動する前に、彼女の装備やアビリティを整えておこう。瞬間移動したあとは、エーコが仲間からいなくなり、つぎに合流するのはグルグ火山でのボスモンスターとのバトル中になるからだ。少なくとも、サポートアビリティ「毒味の術」は装備させておきたい。

シタン＋同行した3人

214 ドックからクジャの部屋の前へ瞬間移動

操作キャラクターがジタンに切りかわる

ウイユウェールから帰ってきたジタンたちは、MAP ドック（ヒルダガルデ1号停泊時）から宮殿内へともどる。このとき、ジタンたちのHPとMPは全回復しており、ステータス異常もすべて解除されているので、アーク戦でのダメージは気にしなくていい。

215 クジャの部屋へ行く

シタン＋エーコをのぞく任意の3人

主の間で貴重なカードが拾える

エーコが誘拐されたあとはパーティーを編成することになるが、このとき仲間全員のHPとMPは全回復し、ステータス異常もすべて解除されている。

MAP 主の間には、ネミングウェイのカードが落ちている。トレノのカードゲーム大会でマリオから奪っていない場合、ネミングウェイのカードはここでしか入手できないので、忘れずに拾っておくこと。

216 クジャを追って出入口へ

217 ブルーナルシスで クジャを追跡

メンバー ジタン +エーコをのぞく 任意の3人

218 閉ざされた大陸に到着

219へ

デザートエンプレスを出るには

MAP 出入口では、レバーの前のフィールドアイコンをチェックするとハシゴが降り、デザートエンプレスから出られるようになる。デザートエンプレスを出たあとは、ブルーナルシスが自動的にヒルダガルデ1号を追跡し、一行を閉ざされた大陸へ運んでいくのだ。



その他のイベント&ミニゲーム

だるまさんがころんだ

モンスターがうしろを向いているスキに進め



オリのなかにいるモンスターは、うしろを向いたり振り返ったりをくり返している。「だるまさんがころんだ」の要領で、モンスターがうしろを向いているスキに●ボタンを連打して前進し、オリの前に置かれたカギを手に入れよう。モンスターが振り返っているときに動く(●ボタンを押す)と、スタート地点からやり直しになる。このあとには第2段階(てんびんとおもり)が待っているので、時間をムダにしないよう、慎重に進むこと。

ちなみに、特定の残り時間のときにモンスターに見つかると、牢獄内でアセる仲間たちの様子をかいま見ることができる(→P.557)。

てんびんとおもり

シドは意外に重い



砂時計の仕掛けを解く第2段階は、てんびんを踏み台にして砂時計のそばへ行くというもの。そのためには、シドが乗らないほうの皿に3つのおもりを載せて、シドが乗るほうの皿が沈まないようにしなければならない。全部で4つあるおもりは材質と重さが異なっており、「おもりを調べる」を選ぶことで、それぞれの材質を確認できる。シドは見た目によらず相当の重さがあるので、一番重いと思われるおもりの組み合わせを選んで載せよう。

なお、おもりを載せ終わるまでには30秒ほどの時間がかかる。やり直しを避けるためにも、よく考えてからおもりを載せること(正解は「土→石→鉄」)。

妖紅珠の秘密

妖紅珠からアイテムを入手しよう



特定の燭台に火を灯すと、「妖紅珠」と呼ばれる紫色の光の珠が出現する。妖紅珠は全部で6つあり、調べることで、それぞれに供えられたアイテムが入手できるのだ。

また、妖紅珠はヴァリア・ピラを強化する役目を持つ(下表参照)。供えられたアイテムを取れば妖紅珠は消え、ヴァリア・ピラは力を得ることができなくなるので、バトルを有利に進めるためにも、すべての妖紅珠を調べていくといい。

ちなみに、ヴァリア・ピラとのバトル開始までに調べていなかった妖紅珠は、ヴァリア・ピラの強化のために検出されて消えてしまう。そのため、供えられたアイテムをバトル終了後に得ることはできないのだ。

■妖紅珠に供えられているアイテムと、それぞれが果たす役割

妖紅珠の場所	供えられているアイテム	果たす役割
MA 44-7 ロビー	ブロミストリング	ヴァリア・ピラへの属性攻撃を無効化
MA 44-9 灯の間	アンクレット	ヴァリア・ピラの魔力を向上
MA 44-11 通路❷	シールドアーマー	ヴァリア・ピラの物理防御力を向上
MA 44-10 吹抜❶	ンカイの腕輪	ヴァリア・ピラの物理回避率を向上
MA 44-12 影の間	黒頭巾	ヴァリア・ピラの魔法防御力を向上
MA 44-13 影の間	ベネチアシールド	ヴァリア・ピラの魔法回避率を向上

ヴァリア・ピラによって妖紅珠が5個以上検出された場合、ヴァリア・ピラの攻撃手段にマスタートポイズンが追加、6個すべてが検出された場合、さらにホーリーメテオが追加される

燭台に火を灯して宝箱出現(→P.492)



DISC 3

MAP→P.440

エスト・ガザ

グルグストーンを奪い取り、エーコを誘拐したクジャは、雪と氷に覆われた北方の地――閉ざされた大陸へと向かった。ジタンたちも彼を追い、クジャが入っていった謎の建物のなかへ足を踏み入れる。

入手できるだいじなもの	なし

ジタン＋エーコをのぞく任意の3人

219 エスト・ガザで司祭から話を聞く

ジタン、ビビ＋エーコをのぞく任意の2人

220 山道からグルグ火山へ

221 へ

かならずビビがパーティーに加わる

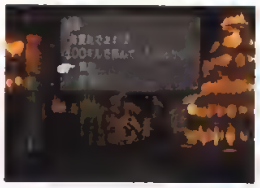
エーコ誘拐後は、エスト・ガザの建物の外から人々の姿が消え、モンスターも出現するようになっている。

MAP 13-2 祭壇に入ったときにビビがパーティーにいない場合は、司祭から話を聞いたあとでビビが強制的にパーティーに加わり、ほかのパーティーメンバー2名を選び直すことになる。一方、ビビがパーティーにいた場合は、パーティー編成は行なわれない。ただし、いずれの場合も、司祭との会話を終えた時点で仲間全員のHPとMPが全回復し、すべてのステータス異常が解除される。なお、このあとはエーコをクジャの手から取りもどすまで、ビビをパーティーからはずすことはできない。

出発の準備を整えていこう

エーコが誘拐されたあとは、MAP 13-3 山道からグルグ火山へ行くことができる。グルグ火山に出現するモンスターはかなりの強敵ぞろいなので、エスト・ガザをグルグ火山攻略の拠点にしよう。

MAP 13-2 祭壇にいる司祭は、一度会話したあとにマップを切りかえると、以降は100ギルで休憩をさせてくれる。また、ショップの品ぞろえはデザートエンプレスに入る前のものから一新されて、強力な装備品が買えるようになっているので、先へ進む前に立ち寄っておきたい。



DISC 3

MAP→P.461

グルグ火山

エーコを連れもどし、クジャのたくらみをあばくため、グルグ火山の奥深くへと進むジタンたち。一方エーコは、かつてのダガーのように召喚獣を抽出されようとしていた。そのとき、エーコを助けに現れたのは……。

入手できるだいじなもの	なし

ジタン、ビビ＋エーコをのぞく任意の2人

221 井戸のレバーを操作し、ロープを降ろす

伝言板にヒントが

MAP 20-1 井戸❶の中央部からロープを降りたところには、レバーがある。このレバーを操作し、ロープをさらに下まで降ろせば、最下層へ行けるようになるのだ。グルグ火山の各所にある伝言板に書かれている内容にしたがって、レバーを3回連続で下げれば、ロープが最下層まで降りる。

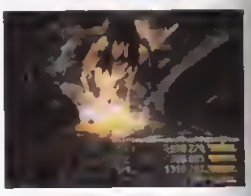


■伝言板のある場所と記入した人物

伝言板のある場所	伝言板に記入した人物
MAP 20-2 室内❶	モグラのスラー
MAP 20-3 通路❶	モグラのマエ
MAP 20-4 通路❷	モグラのウネ
MAP 20-5 室内❷	モグラのレオ

222 井戸のロープを伝って最下層へ
バトル 手前あり

風属性の攻撃に耐える装備が有効



MAP 26-11 井戸❷に着いたあと画面の手前側に進むと、赤竜×2が襲ってきてバトルになる。赤竜は『真空波』『ツイスター』などの攻撃を使ってくるが、なかでも『ツイスター』は、運が悪ければ複数のパーティーメンバーが戦闘不能状態になってしまうほどの威力を持つ。『真空波』『ツイスター』ともに風属性なので、風属性吸収(もしくは無効・半減)のアイテムを全員に装備させておきたい。

223 赤竜が開けた穴から先へ進む

準備を整えてから先へ進もう



MAP 26-11 井戸❷で赤竜が開けた穴から先に進むと、つぎのバトルまでのあいだ、キャラクターを操作することができなくなる。メルティジェミニとのバトルに備えて、穴へ入る前にサポートアビリティの『毒味の術』や『デビルキラー』を装備しておこう。

なお、メルティジェミニとのバトルは、パーティーメンバーのHPとMPが全回復し、ステータス異常もすべて解除された状態ではじまるため、事前に回復を行なう必要はない。

メンバー エーコ

224 ゾーンとゾーンを退ける
場所 ???

メンバー ジタン、ビビ、エーコをのぞく任意の2人

何もしなくても勝利できる



ゾーン(2回目)+ゾーン(2回目)と戦うのはエーコひとりだけ。もっともこのバトルは、こちらが何もしなくても勝利できるため、心配は無用だ。

225 クジャのあとを追う
メンバー ビビ
移動先 エーコ
バトル メルティジェミニ

226 ヒルダを発見する

227へ

ウイルス状態を解除してからトドメを

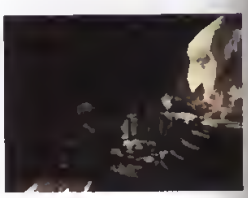


ゾーン(2回目)+ゾーン(2回目)とのバトルが終了すると、リボンが手に入ったのち、ジタンたちのパーティーからビビが離脱。かわりにエーコが加わった状態で、メルティジェミニとのバトルに突入する。メルティジェミニは、おもに『バイオ』や『猛毒パウダー』を使ってくるため、毒効果への対策を行なっておけば、さほど強敵ではない。ただし、敵はバトル中に高確率で『ウイルスけむり』を使い、こちらのパーティー全員をウイルス状態にしてしまう。ウイルス状態のままだと、バトル終了時にAPを得られないので、ワクチンでステータス異常を解除したあとにメルティジェミニを倒すようにしよう。

その他のイベント&ミニゲーム

赤竜とのバトル

アイテム回収をあとにまわすのも手



グルグ火山では、MAP 27-1 井戸❷のほかにも赤竜が出現する場所が2カ所ある。1カ所はMAP 27-1 室内❺で、宝箱に近づくと赤竜×1とのバトルに。もう1カ所はMAP 26-7 通路❷で、こちらは一度MAP 26-1 内部に出てから通路❷にもどり、MAP 26-5 室内❸のほうへ引き返そうとすると、赤竜×2とのバトルになる。どちらのバトルも、この段階でグルグ火山にあるすべてのアイテムを回収するためには、避けては通れない。

もっとも、赤竜が出現するのはエーコがクジャに誘拐されているあいだのみ。エーコを救出したあとは、赤竜と戦うことなくアイテムを回収できるので、先にエーコの救出へ向かうのも手だ。

DISC 3 | MAP→P.550, 327

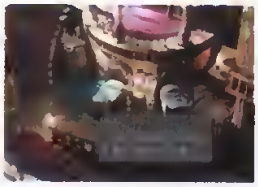
リンドブルム巨大城（復興後）～アレクサンドリア城（崩壊後）

エーコとヒルダを救い出したジタンたちは、ひとまずリンドブルムで体勢を立て直すことになった。ヒルダの口からクジャの恐るべき計画を聞いた一同は、きたるべき戦いへ向けて気を引き締める。時を同じくして、ダガーの心境にも変化が訪れていた。

入手できるだいじなもの	なし

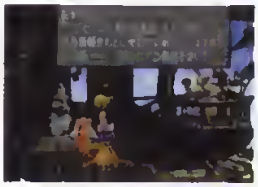
ジタン
27 客室で目覚める
28 会議室でヒルダの話を聞く
29 ダガーを見つける
ジタン＋任意の3人
30 ヒルダガルデ3号で出発
231へ

寄り道せずに会議室へ



MAP 客室で目覚めたあとは、MAP 会議室に入るまで、リンドブルムの城や街を自由に探索することができる。もっとも、城や街の様子は以前訪れたときから変わっておらず、ショップの品ぞろえなどもそのときのままだ。ワールドマップに出ることもできないので、寄り道をせず会議室に行ったほうがいいだろう。ちなみに、客室で目覚めた時点でジタンのHPとMPは全回復しており、ステータス異常もすべて解除されている。

飛空艇を入手



ダガーを見つけてガーネットを入手し、ヒルダガルデ3号に搭乗した直後には、パーティー編成を行なう。このとき仲間全員のHPとMPは全回復し、ステータス異常もすべて解除されている。また、この時点からダガーのトランスゲージが復活し、バトル中にコマンドの実行を失敗することもなくなるのだ。

パーティー編成のあとは、飛空艇ヒルダガルデ3号で自由に各地をまわることができる。つぎの目的地であるイプセンの古城の位置は、ヒルダガルデ3号を入手した時点からナビマップに表示されており、飛空艇の自動航行機能を利用すれば、迷わずたどり着けるだろう。ただし、飛空艇を入手したことで行けるようになった場所があるうえ、いままでに訪れた場所にも変化が起きているので、各地へ寄り道してみるのもいい。

なお、以降は、ヒルダガルデ3号のMAP ブリッジにいる船員に話しかければ、パーティー編成を行なうことが可能だ。

寄り道エリア

DISC 3 | MAP→P.500

ヒルダガルデ3号

アイテムの回収



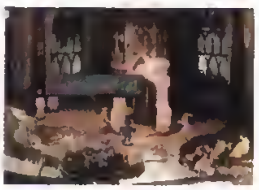
MAP デッキ❷のハシゴの上にある小さなハッチは、カギがかかっていて開けることができない。しかし、リンドブルム巨大城（復興後）のMAP ドック（ヒルダガルデ3号停泊時）からヒルダガルデ3号のデッキ❷へ移動したときにかぎり、このハッチのカギがはずれて、なかにあるアイテムを入手できるのだ。また、デッキ❷ではテントを拾うこともできる。

DISC 3 | MAP→P.411

アレクサンドリア（崩壊後）

その他のイベント＆ミニゲーム
ナワトビ（→P.355）

復活のナワトビ

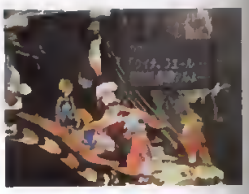


ヒルダガルデ3号入手後、パーティーにビビかエーコがいる状態でMAP 尖塔へ行くと、女の子たちがナワトビをしている。このとき、跳んでいる女の子に話しかければ、ミニゲーム『ナワトビ』で遊ぶことが可能だ（ビビとエーコの両方がパーティーにいた場合、ビビがナワトビをすることになる）。なお、『ナワトビ』ができる状態のときは、セーブモーグリのクポの横にクルミというモーグリが出現。『ナワトビ』に3度以上挑戦し、20回以上の記録を一度でも出すと、「ナワトビ・ランキング」を見せてくれる。

▶DISC 3 | MAP→P.373

クワン洞

クワン最後のあいさつ



ヒルダガルデ3号を入手したら、パーティーにビビとクイナがいる状態でクワン洞のMAP 洞窟内を訪れよう。すると、クイナとビビ、さらにクエールをも巻きこんだ会話がはじまり、クエールとクワンの関係や、ビビの過去の一部などが明らかになるのだ。また、この会話後には、MAP 釣り場でエルメスのくつが拾える。

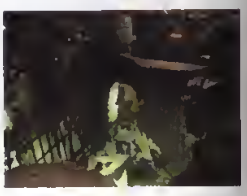
▶DISC 3 | MAP→P.500

トレノ

その他のイベント&ミニゲーム

- オークション(→P.343)
- わらしべ長者(→P.345)
- ステラツィオ(→P.352)
- トレジャーハンターランク(→P.353)
- 腕試しバトル(→P.354)
- カードスタジアム(→P.367)

この時点での変化について



ヒルダガルデ3号入手後は、トレノにもいくつかの変化が起きる。MAP ナイト家では、新たなモンスターに『腕試しバトル』を挑むことが可能に。また、カードスタジアムでは、対戦相手の顔ぶれが一部変化している。なお、オークションの出品アイテムやショップの品ぞろえなどは、ブルーナルシス入手直後から変わっていない。

▶DISC 3 | MAP→P.481

ダゲレオ

入手できるだいじなもの ★星宮カ

その他のイベント&ミニゲーム

- トレジャーハンターランク(→P.353)

アクアマリン生成



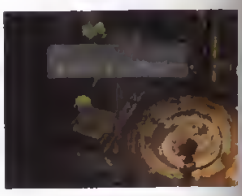
MAP 2階にあるスイッチを押すと、MAP 入口の正面奥に龍神の石碑と台座が出現する。この台座に原石を置けば、アクアマリンを生成できるのだ。生成できるアクアマリンの数は、原石4個につき1個。3個以下の原石を置くことはできないが、4個以上置いた場合は端数が切り捨てられてしまう。ムダに消費しないためにも、台座に置く原石の数はかならず4の倍数にしよう。

論争への参加



MAP 2階では、ショップの店番と若者が論争をくり広げている。論題は「ふたつある月の研究」「国と政治の必要性」「『君の小鳥になりたい』」の3種類。すべての論題で、どちらか一方の意見に同調している状態になると、同調されて機嫌をよくした店番もしくは若者からカードがもらえるのだ。もらえるカードは、店番からはメテオのカード、若者からはフレアのカード。ただし、どちらか1枚しかもらうことができないので、自分のほしいカードをくれるほうに同調しよう。ちなみに、マップを切りかえたり、パーティーを編成し直しても、「どちらに同調しているか」はそのまま引き継がれる。

武器屋営業開始



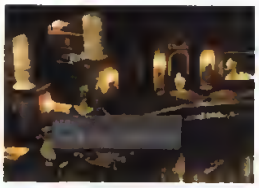
最初にダゲレオを訪れた段階では、MAP 左ホールの2Fにある武器屋は営業を休止している。営業を開始させるには、1Fにあるリフトを直して、2Fとの行き来ができるようにしなければならない。

リフトは、右、真ん中、左の3つの台にわかれており、それぞれの台は、そばにある3本のレバーと対応して動く。2Fへ行くために利用できるのは右の台だけだが、初期状態では台に乗っても、2Fの高さまで届かない。ほかのふたつの台のどちらかを、近くにある棒を使って一番低い位置で固定してしまえば、右の台に乗って2Fへ行けるようになるのだ。

ちなみに、ここの武器屋では、ほかでは手に入らない強力な武器や防具を購入できるので、ぜひとも利用しておきたいところだ。



隠しハシゴで中2階へ



MAP 36-1 2階の左手にある本棚の前では、学者が1冊の本を探している。学者が探している本は、2階の右手にあるので、見つけたら教えてあげよう。すると、学者が本棚の前から立ち去り、本棚の奥へと進めるようになるのだ。

本棚の奥に隠されているハシゴを使えば、MAP 36-1 入口の中2階へ下りることができる。中2階では、エリクサーがふたつ拾えるほか、仲間の名前を変更可能だ。

名前の変更

MAP 36-1 入口の中2階には、調べ物をしている男がいる。彼にネミングウェイのカードを見せると、仲間の名前を変更できるのだ。1回につきひとりの名前しか変えられないが、ネミングウェイのカードさえ持っていれば、名前の変更は何回でも可能。ネミングウェイのカードは、DISC 3のあいだならばデザートエンプレスのMAP 44-3 主の間で入手できるので、まだ持っていないのなら取りに行こう。

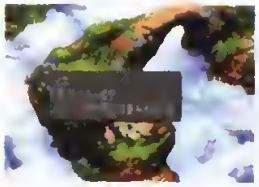
▶DISC 3 | MAP→P.391

チョコボの空中庭園

その他のイベント&ミニゲーム

- ここほれ！チョコボ(→P.326)
- チョコボのお宝さがし →P.333)
- 精霊モンスター(→P.347)

新たなチョコグラフの入手



チョコボの空中庭園を訪れるためには、まずチョコを空チョコボに進化させる必要がある。つぎに、チョコに乗って空を飛びながら、ワールドマップのどこかに現れる丸い影のもとへ行こう。影の真上でデッドペッパーを使用すると、ようやくこの地を訪れることができるのだ。丸い影の出現する可能性がある場所については、★チョコグラフのかけらにヒントが書かれているので、それを参考にして影を探すといい(→P.332)。なお、一度でも空中庭園を訪れれば、以降は影が出現している場所がナビマップに表示されるようになる。

チョコボの空中庭園で『ここほれ！チョコボ』を行なうと、新たなチョコグラフが手に入る。また、空中庭園内の特定の場所を調べると、とてつもない強敵にバトルを挑むことが可能だ(→P.348)。

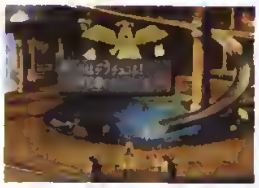
▶DISC 3 | MAP→P.391

チョコボの桃源郷

その他のイベント&ミニゲーム

- チョコボのお宝さがし →P.333)

チョコが目指していた場所



チョコが空チョコボに進化しており、かつデッドペッパーを持っていれば、チョコボの桃源郷を訪れることができる。ただし、この場所はナビマップに表示されない地点にあるため、見つけるのは難しい(→P.392)。

はじめてこの地を訪れたときは、チョコがデブチョコボと会話するまで、ワールドマップに出ることができない。会話終了後は、桃源郷にいるチョコボたちの言葉が理解できるようになっているので、ひととおり話しかけてみよう。また、ミニゲーム『チョコボのお宝さがし』でチョコグラフのお宝をすべて発見したのち、MAP 43-2 王座でデブチョコボの左にいる金チョコボに話しかけると、デッドペッパーの所持数を最大値(99個)にしてもらえる。

すべてのチョコボと話すために

チョコボの桃源郷にいるチョコボのなかには、特定の条件を満たさなければ話しかけられないものがいる。下表にあげた4羽がそれだ。なかでも、ふもとの金チョコボと、王座の赤チョコボに話しかけるには、ミニゲーム『チョコボのお宝さがし』をそれなりに進める必要がある。

■チョコボの桃源郷でチョコボたちに話しかけるための条件

チョコボの種類	居場所	話しかけるための条件
金チョコボ	MAP [illegible] ふもと	ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」で、ヒビかアワ(クワン洞沖のアワをのぞく)のお宝を合計2個見つけ、かつモグネット本部を発見する
水色チョコボ	MAP [illegible] 王座	画面の右手前から高台へと移動し、すべり台でプールに飛び降りる
赤チョコボ	MAP [illegible] 王座	ミニゲーム『チョコボのお宝さがし』で、チョコグラフのお宝をすべて発見する
青チョコボ	MAP [illegible] 王座	画面の右奥から高台へと移動し、すべり台の途中で左手の高台に跳び移る(フィールドアイコンが表示されたときに●ボタンを押す)

DISC 3

DISC 4

▶DISC 3

MAP→P.334

イプセンの古城

クジャのたくらみを阻止するためには、この世界ガイアと異世界テラを結ぶ「輝く島」の封印を解かなければならない。島の封印を解くカギを求め、イプセンの古城を訪れたジタンたち。そのとき突然サラマンダーが、ジタンに勝負を挑んできた。

入手できるだいじなもの	★大地の鏡、★水面の鏡、★猛火の鏡、★突風の鏡、★星宮アクエリアス

ジタン＋任意の3人

231 イプセンの古城に到着

MAP→P.334

ボス ジタン＋サラマンダーをのぞく任意の3人

サラマンダーが離脱する



チョコが山チョコボ以上に進化していれば、ウイユヴェールへおつかいに行く時点でもイプセンの古城を訪れることは可能だ。ただし、ヒルダガルデ3号を手に入れるまでは入口の扉が閉ざされているため、城内に入ることはできない。

封印のカギを求めてMAP 10-1 城の入口に入ると、サラマンダーが仲間から離脱し、パーティーを編成し直すことになる。この直後なら、城の入口からワールドマップに出られるが、MAP 10-4 ホールに移動すると、4枚の鏡を入手してサラマンダーと合流するまでは、城内から出られなくなるので注意しよう。

なお、パーティーにサラマンダーがいる状態で城の入口に入った場合のみ、パーティー編成の時点で、仲間全員の戦闘不能状態をのぞくステータス異常が解除される。

232 封印のカギを探す

攻撃力の高い武器は逆効果



MAP 10-4 ホールの正面奥の壁に書かれているとおり、イプセンの古城におけるバトルでは、攻撃力の高い武器ほど『たたかう』で与えるダメージ量が小さくなる。よって、『たたかう』を多用したいのならば、攻撃力の低い武器を装備しておこう。攻撃力の低い武器は、MAP 10-3 小部屋にいるセーブモーグリのクモーレから購入できるほか、城内の各所にある宝箱からも手に入る。なお、アビリティに関しては攻撃力の逆転が起こらないので、そちらを主体に戦ってもいいだろう。

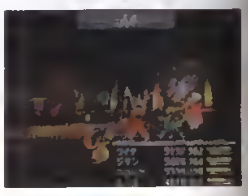
ちなみに、どんなに先を急いでも、サラマンダーより早く封印のカギを発見することはできない。

233 4つの鏡を手に入れる

入手 ★大地の鏡、★水面の鏡、★猛火の鏡、★突風の鏡

ボス ダハーカ

ダハーカとのバトルについて



MAP 10-11 壁画の間❷にて、封印のカギとなる4枚の鏡を入手したのちMAP 10-1 壁画の間❶へ引き返すと、ダハーカとのバトルに突入する。ダハーカは、『一直線』で身体を硬化させて物理攻撃によるダメージの軽減をはかるので、そのときは魔法攻撃や固定ダメージを与える攻撃を使用するといい。『ブリザガ』対策として、事前にマダインの指輪などを装備しておけば、労せずして倒すことが可能だ。

234 城の入口まで引き返す

MAP→P.334

ボス ジタン

帰り道にトラップが発動



4つの鏡を手に入れると、MAP 10-3 小部屋で落とし穴のトラップが起動する。ダハーカとのバトル後にはじめて小部屋に入ったときには、仲間のひとりがトラップに引っかかって、落とし穴に落ちそうになるのだ。落とし穴は、仲間が落ちかけたもの以外にふたつあるので、一度はわざと落ちてみるのもいい(→P.312)。

落とし穴のトラップが起動したあとならば、MAP 10-4 ホールからMAP 10-1 城の入口へ出ることが可能。城の入口にある階段を下りきると、仲間と会話したのち、ジタンが単独で行動することになる。

235 サラマンダーを捜す

ジタン、サラマンダー

236 サラマンダーとともに城を出る

ジタン+任意の3人

237 ヒルダガルデ3号で出発

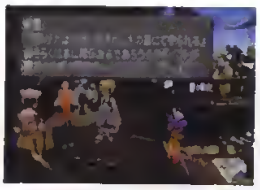
238へ

バトルでの無理は禁物

ジタンの単独行動中は、ひとりでバトルをこなすのが少々キツいため、モンスターに遭遇したら無理に戦おうとせず、『とんずら』などで切り抜けていこう。ちなみに、パーティーメンバーがジタンひとりになった時点で、ジタンのステータス異常はすべて解除される(戦闘不能状態だった場合は、残りHPが1になる)。

サラマンダーは、城の奥まで行かなくても見つけることが可能。MAP 10-5 逆さ小部屋に入ると彼のうめき声が聞こえるので、画面手前側を調べよう。なお、サラマンダーのステータス異常は、ジタンと合流するさいに解除される(戦闘不能状態をのぞく)。

困ったときはブリッジの船員のもとへ



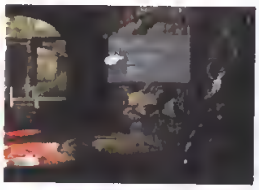
サラマンダーとともに城を出ると、自動的にヒルダガルデ3号のMAP 11-1A ブリッジ(飛行時)へ移動し、パーティー編成を行なうことになる(このとき仲間全員のHPとMPは全回復し、ステータス異常もすべて解除される)。

以後しばらくのあいだは、ブリッジで船員に話しかけると、つぎの目的地に関するヒントや、イプセンの古城で得た情報を聞くことが可能だ。

その他のイベント&ミニゲーム

隠し扉と隠し階段

隠し扉を開けて大剣の間へ



MAP 10-4 リフト❶の右手にはアヤシイ壁がある。調べると選択肢が出るので、いろいろ試してみよう。基本的に、正しい選択肢を選べば新たな選択肢が出現する。最終的に「ひと休みする」を選べば、隠されていた扉が開き、MAP 10-2A ホールの2Fテラスにある宝箱の中身が取れるようになるのだ。なお、壁を調べている途中で「立ち去る」を選ぶと、それまでに選択した内容はすべて白紙にもどってしまう。

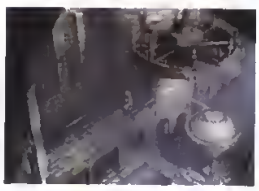
この2Fの隠し扉を開けると、ホールの1F正面にある隠し扉も開き、MAP 11-3 大剣の間へ行けるようになる。また、2Fの隠し扉を開けて、なおかつ落とし穴のトラップを起動させていると、ホールの正面左手に2Fテラスへ通じる階段が出現。これを利用すれば、ホールとリフト❶を直接行き来できるのだ。

隠し扉を開けるための選択手順

「押してみる」→「叩いてみる」・「考えてみる」・「思いきった行動に出る」→「ひと休みする」

ボールからシャンデリアへ

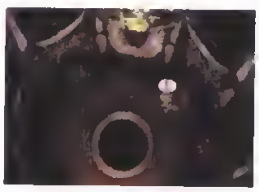
ボールをのぼりきるために



MAP 10-2A リフト❶で隠し扉を開けると、同時にMAP 11-3A ホールの1F正面にある隠し扉も開く。この1Fの隠し扉からMAP 10-5 小部屋の左手上段の通路へ移動し、通路をなかほどまで進むと、天井付近にシャンデリアと宝箱が見えるはずだ。宝箱があるのを確認したあとならば、小部屋のボールをのぼってシャンデリアへ跳び移り、ふたつの宝箱の中身を回収することができる。

大剣の間の秘密

「時の流れに逆らう」のがカギ



MAP 10-1A 大剣の間には3つの台座があり、そのうちのふたつには小瓶が置かれている。このふたつの小瓶を、ある法則にもとづいて別の台座へと移動させていこう。ふたつの小瓶を正しい手順で移動させると、部屋の正面にある巨大な剣から光が放たれ、小瓶のひとつにそそぎこまれる。そのあとで小瓶を調べれば、いにしえのかおりが入手できるのだ。

小瓶をまちがった手順で移動させつづけていると、「我がちから得んと欲すれば、時の流れに逆らうべし」という声が聞こえてくる。"時の流れに逆らう"、すなわち時計の針とは逆の方向に小瓶を移動させていくのが、謎を解くカギだ。

落とし穴に落ちる

落ちなければ手に入らないアイテムも



ダハーカ戦後には、MAP 10-3 小部屋で落とし穴のトラップが起動するが、落とし穴は、最初に作動するもの以外にふたつある。ふたつとも、MAP 10-2 逆さ小部屋に通じているが、そのうち一方の穴の落下地点近くには、おとめのいのりが入った宝箱があるのだ。落とし穴に落ちてもダメージを受けることはないので、一度はわざと落ちてみよう。

なお、いったん作動した落とし穴は、開いたままになる。最初に作動した落とし穴以外ならば、任意に何度でも飛び降りることが可能だ。

DISC 3

MAP →P.302 185

水の祠(ほこら)～火の祠～風の祠～地脈の祠

イプセンの古城を探索したジタンたちは、輝く島の封印を解くための手がかりと、そのカギとなるであろう4枚の鏡を手に入れることに成功。今度はその手がかりをもとにして、世界各地に点在する4つの祠を、同時に攻略することになった。

入手できるだいじなもの	な

メンバー ジタン＋任意の3人

238 水の祠でダガーとエーコを降ろす
移動 ダ…、
装備 ★水…の鍵

メンバー ジタン＋ダガーとエーコをのぞく任意の3人

239 火の祠でフライヤとサラマンダーを降ろす
移動 フ…、サ…ダ
装備 ★…の鍵

メンバー ジタン、ビビ、スタイナー、クイナ

240 風の祠でビビとスタイナーを降ろす
移動 …
装備 ★…

メンバー ジタン、クイナ

241 地脈の祠に入る

242 トラップを避けて奥へ進む

祠を攻略する手順

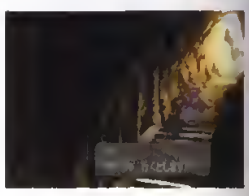


ヒルダガルデ3号に乗って、世界各地に点在する4つの祠を順番にまわり、仲間をふたりずつ降ろしていく。祠をまわる順序や、それぞれの祠で降ろすメンバーは自動的に決まり、変更することができない。

祠を探すときは、イプセンの古城で4枚の鏡がはめられていた場所や、ヒルダガルデ3号のMAP 51-1 ブリッジにいる船員の話を参考にするといい。水の祠なら水が渦を巻き、風の祠ならば強風が吹くなど、祠ごとに明確な特徴を持っているので、見つけるのはそれほど困難ではないだろう。つぎに訪れるべき祠の上空にヒルダガルデ3号で近づくと、以降はナビマップに祠の位置と名前が表示されるようになる。

なお、祠のなかに入ることができるのは、この時期だけ。また、地脈の祠以外では、実際に祠の内部を探索することはできない。

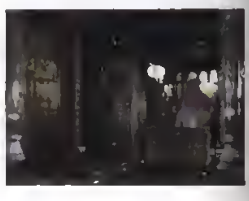
クイナとふたりで進む



地脈の祠は、ジタンとクイナのふたりで攻略する。祠に入っても、MAP 57-1 入口から奥へ進むまでは、ワールドマップに出ることが可能だ(その場合は自動的にヒルダガルデ3号へもどることになる)。

地脈の祠に出現するモンスターは、祠の守護者である土のガーディアンのみ。バトルで勝てるか不安ならば、ほかの場所へ行き、準備を整えてくるのも手だろう。クイナがまだ『ホワイトウィンド』を修得していないのなら、回復面で万全を期すためにも、覚えさせておきたい。

タイミングよくジャンプ

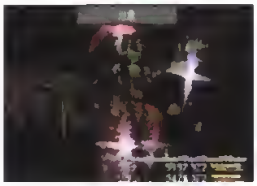


MAP 57-1 入口からMAP 57-2 通路に進むと、トラップが作動する。フィールドアイコンの表示に合わせてタイミングよく●ボタンを押し、ジャンプしてトラップを回避しよう。2回連続でジャンプに成功すると、自動的につぎのマップへと進む。トラップの回避に失敗しても、何度でもやり直すことは可能だ。



243 ★大地の鏡を祭壇に置く
- 入 ★大地の鏡
- 入 土のガーディアン

属性を持つ攻撃への対策を



MAP 祠の祭壇に★大地の鏡を置くと、土のガーディアンが出現し、バトルに突入する。土のガーディアンは土属性の全体攻撃『地震』を多用してくるため、大地の衣などの土属性吸収（もしくは無効・半減）の装備か、サポートアビリティ『いつでもレビテト』などを、ジタンとクイナに装備させておくといい。さらに、『ファイガ』『ブリザガ』『サンダガ』対策として『いつでもリフレク』を装備しておけば、バトルがよりラクになるだろう。

ちなみに土のガーディアンは、ボスモンスターにしては珍しく、クイナの『たべる』コマンドで青魔法を修得することが可能だ（修得できるのは『アースシェイク』）。

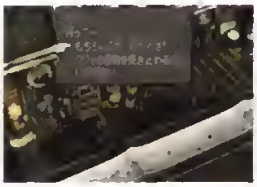
244 仲間たちと合流する
- ジタンとクイナ以外の6人

→ ジタン＋任意の3人

245 輝く島へ出発

246へ

サラマンダーの問いかけ



土のガーディアンを倒したあとには、ヒルダガルデ3号でサラマンダーがジタンの行動目的を尋ねるシーンがある。このときに出現する3つの選択肢は、どれを選んでも物語上影響はないが、DISC 4でサラマンダーに話しかけたときの会話内容が変化する（→P.562）。

サラマンダーの問いに答えたのちにパーティー編成を行なうと、ヒルダガルデ3号が出発。なお、パーティー編成の時点で、仲間全員のHPとMPは全回復し、ステータス異常はすべて解除される。

DISC 3

MAP→P.302, 308

輝く島～テラ

ついに輝く島の封印は解かれた。そこで何が待っているのか、はたしてもどってくることはできるのか……無数の不安を振り切って、ジタンたちは輝く島の転移ゲートに飛びこみ、異世界テラへと向かう。

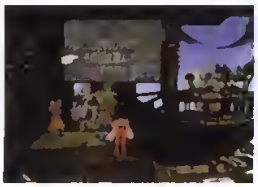
入手できるだいじなもの	

→ ジタン＋任意の3人

246 転移ゲートへ飛びこむ

→ ジタン＋任意の3人

あともどりはできない



輝く島の位置は、4つの祠を攻略した直後からナビマップに表示される。ヒルダガルデ3号で島の上空へ行って、船乗りのエリンの問いに「そのまま進んでくれ！」と答えれば、転移ゲートへ飛びこむことになるのだ。

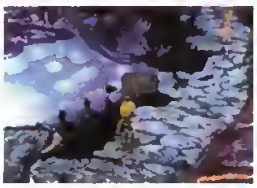
転移ゲートに入ったあとは、DISC 4になるまで、この世界へもどってくることができない。DISC 4になるとできなくなることも多いので、やるべきことをすべて終えてから出発しよう。また、テラでは、ウイルス効果を持つ攻撃を使ってくるモンスターと戦うことになるため、ワクチンを多めに購入しておきたいところだ。

247 謎の少女を追う

248 つり橋を渡る

249へ

パーティー編成は慎重に



テラに着いた直後、一度だけパーティー編成が行なえる。つぎの目的地ブラン・バルに到着するまではセーブや休憩、パーティー編成などを行なうことができないので、パーティーメンバーは慎重に選ぼう。とくにダガーとスタイナーは、ここでメンバーに選ばなかった場合、バンデモニウムでの強制バトルが終わるまで装備を整えることができなくなってしまう。彼らの装備に不安があるならば、いまのうちにパーティーに入れておくといい。

テラでは、ときおり姿を見せる謎の少女を追っていけば、自然と目的地にたどり着けるはずだ。

▶DISC 3

MAP→P.318

ブラン・バル

異世界テラにたどり着いたジタンたちは、謎の少女に導かれるようにして、彼女の住む村ブラン・バルへとやってきた。はじめて訪れたはずのテラに奇妙な懐かしさを覚えていたジタンは、村の住人たちを目にして、ある確信を抱く。

入手できるだいじなもの	なし

メンバー ジタン＋任意の3人

249 インビンシブルを目撃する

メンバー ジタン＋ダガーとスタイナーをのぞく任意の3人

隠し通路を見のがすな



メニュー画面で「？？？？？」と表示されるマップは、インビンシブルを目撃したのちにもどってくると、正しいマップ名（ブラン・バル／階段）が表示される。村の一部とはいえ、この場所ではモンスターとエンカウントするので注意しよう。ちなみに、ここの階段の左側にある隠し通路を進むと、宝箱からミネルバビスチェが手に入る。

MAP 入口に入ると、ダガーとスタイナーが仲間からはずれ、パーティー編成を行なうことになる。ちなみに、直前のパーティーにダガーかスタイナーがいた場合のみ、パーティー編成の時点で、全員のステータス異常が解除されるのだ（戦闘不能状態は解除されない）。

なお、バンデモニウムでの強制バトルの前にフライヤの装備を整えたいなら、この時点で忘れずに彼女をパーティーに加えておこう。

250 ダガーを休ませる

メンバー ジタン

251 少女の話を聞く

メンバー エーコ

252 ジタンを捜しに行く

ATE
ATE
ATE

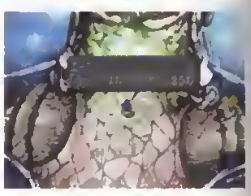
253 少女にジタンの行方を尋ねる

休憩所になりそうな場所を探す

村のどこかに、休憩できそうな場所があるので、そこでダガーを休ませよう。MAP 池のほとり❷にいる少年に聞けば、どこに行けばいいかわかるはずだ。

ダガーを休ませたあとは、パーティーメンバーがジタンひとりになる。このとき、ジタンのステータス異常はすべて解除されるが、HPやMPはそのままなので、フライヤに話しかけて休憩してもいいだろう。なお、ジタンひとりになったあともブラン・バルを出ることは可能だが、単身でモンスターの相手をするのは、あまりにも危険だ。テラの探索は、ダガーを休ませる前にすませておきたい。

ゲートを通るために



ジタンを捜すには、MAP ゲート前正面にある封印されたゲートの奥へ進まなければならない。❶ATE「ころのありか」を見る、❷ATE「この世に生を受けたこと」を発生させる、のいずれかを行なえば（→P.245）、ゲートを通過できるようになるのだ。このあと、MAP 丘の上にいる少女に話しかけると、ブラン・バルの探索ができなくなってしまうので、アイテムの回収やショップの利用は事前にすませておこう。

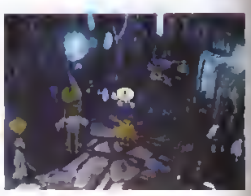
なお、操作キャラクターがエーコに切りかわると同時に、ブラン・バルの外には出られなくなっている。また、操作キャラクターがエーコになった時点で、彼女のステータス異常はすべて解除される（戦闘不能状態の場合は残りHPが1になる）。

254へ

その他のイベント＆ミニゲーム

モーグリ出現

閉じこめられたモーグリを救出



MAP 倉庫❶のどこかに、セーブモーグリのモーロックが閉じこめられているので、助け出してあげよう。モーロックに話しかけると、セーブやテントの利用のほか、モグショップで装備品や消費アイテムが購入できる。とくに装備品については、かなり強力なものを入手することが可能だ。



スティルツキン登場

こんなところにまでスティルツキン

MAP 倉庫❶でモーロノクを救出したのち、一度マップを切りかえる(もしくはモーロックに話しかけてセーブし、そのデータをロードする)と、スティルツキンが登場する。彼からは、ダイヤモンド、エーテル、エリクサーの3点セットを2222ギルで購入することが可能だ。これまでにくらべるとずいぶん高い金額を請求されるが、ダイヤモンドを手に入れられると思えば安いものだろう。



仲間をパーティーに入れる

話しかければ仲間にできる

ジタンを捜すときのパーティーメンバーは基本的にエーコひとりだが、MAP 集会所ではクイナ、MAP 池のほとり❶ではビビ、MAP ゲート前ではサラマンダーを仲間にすることが可能だ(ただし、サラマンダーを仲間にするには、ゲート通過の条件を満たす必要がある)。とくにクイナとサラマンダーは、このあとパンデモニウムで発生する強制バトルに参加することになるので、仲間に加えて装備を整えておきたい。ちなみに、クイナ、ビビ、サラマンダーは、仲間に加わった時点で、戦闘不能状態をのぞくすべてのステータス異常が解除される。

DISC 3

MAP→P.504, 505, 507

パンデモニウム(ジタン単独行動時~合流時~脱出時)

自分が何者であるのか、テラの計画とは何なのか——すべてを知ったジタンは、計画を阻止するために単身パンデモニウムへと向かうも、テラの管理者ガーランドの圧倒的な力に屈してしまう。なすすべを失ったジタンの心に、仲間たちの声が響く。

入手できるだいじなもの	

ジタン

254 ガーランドを追う

255 洗脳室で意識を取りもどす

いまのうちに装備を整える

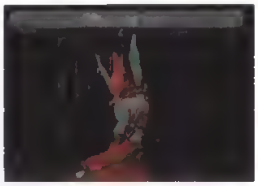
MAP 転移ゲートから奥へと進んでいく。MAP 天文台❶からは、飛び石のような足場を跳び移りながらガーランドを追っていこう。MAP 天文台❷の左手奥にある足場にたどり着くと、以降はシェルタドラゴン(A)とのバトルを終えるまでメニュー画面を開けないので、装備やサポートアビリティを確認してから移動を行なうこと。

256 アムドゥシアス(B)と戦う

ジタン単独時に攻撃しても無意味

ジタンが目覚めたあとには、3連続の強制バトルが待っている。まずは、MAP ホール❶でアムドゥシアス(B)とのバトルに突入。バトル開始時はジタンひとりだが、一定時間が経過するとフライヤが加勢に現れる。フライヤが加わったあと、敵の残りHPが最大HPの半分以下になれば、さらにサラマンダーも登場。ただし、サラマンダーがパーティーに加わった時点で、敵の残りHPは最大HPの半分まで回復してしまう。ジタンひとりのときに攻撃しても敵のHPは減らないので、フライヤがパーティーに加わるまでは防御に専念しよう。

なお、ジタンたち3人は、HPとMPが全回復し、ステータス異常もすべて解除された状態でバトルに挑むことになる。これは、つづく2戦でも同様なので、あとのことは気にせずに全力で戦っていい。また、これらのバトルに参加するキャラクターは全員、前列に配置される。



スタイナー、クイナ

257 アバドン(A)と戦う

3人そろってからが本番

MAP ホール❷では、強制バトルの2戦目としてアバドン(A)とのバトルに突入。このバトルは、開始時のパーティーメンバーがスタイナーとクイナのふたりで、一定時間が経過するとジタンが加勢に現れる。

ジタンがパーティーに加わるまでは、スタイナーとクイナがいくら攻撃しても敵のHPは減らず、倒すこともできない。バトルが開始してしばらくのあいだは防御して敵の攻撃をしのぎ、ジタンが加わってから攻勢に転じよう。

ジタン

258 シェルタドラゴン(A)と戦う

ジタン、ダガー、スタイナー、クイナ

ダガーが回復してくれる



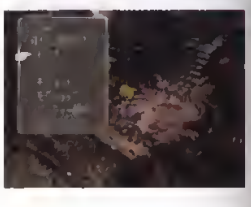
強制バトル3連戦の最後は、MAP ホール❸におけるシェルタドラゴン(A)とのバトルだ。バトル開始時のパーティーメンバーはジタンだけだが、ジタンが瀕死状態になるとダガーが登場、ジタンのHPを全回復させると同時にパーティーへ加わってくれる。このバトルも前2戦と同様、仲間が加勢にくるまでは敵のHPを減らす(および倒す)ことはできないので、ダガーが加わってから一気に攻めていこう。

バトル終了後にスタイナーとクイナがパーティーに加わると、ようやくメニュー画面を開くことができるようになる。このとき、ジタンとダガーのHPやMPは、シェルタドラゴン(A)とのバトル終了時の状態を引き継ぐが、スタイナーとクイナのふたりはHPとMPが全回復し、ステータス異常もすべて解除されている。

259 4人の仲間を迎えに行く

ジタン+任意の3人

セーブモーグリが出現



ビビ、フライヤ、エーコ、サラマンダーの4人と合流するまでは、MAP ホール❸からMAP 起動部へ行くことができない。まずはMAP ホール❶へ引き返そう。ホール❶に残されていた4人の仲間は、HPとMPが全回復&ステータス異常が解除された状態でジタンたちと合流する。合流直後のパーティー編成が完了すれば、いよいよ出発だ。なお、MAP 洗脳室ではアイテムが拾えるので、先へ進む前に寄っておくといい。

仲間と合流した時点で、ブラン・バルにいたセーブモーグリのモーロックがホール❶に出現。彼に話しかければ、セーブ、テント、モグショップの利用のほか、パーティー編成もできるのだ。ちなみに、ブラン・バルで救出していなくても、モーロックはかならずこの場所にやってくる。

260 光の橋を通過する

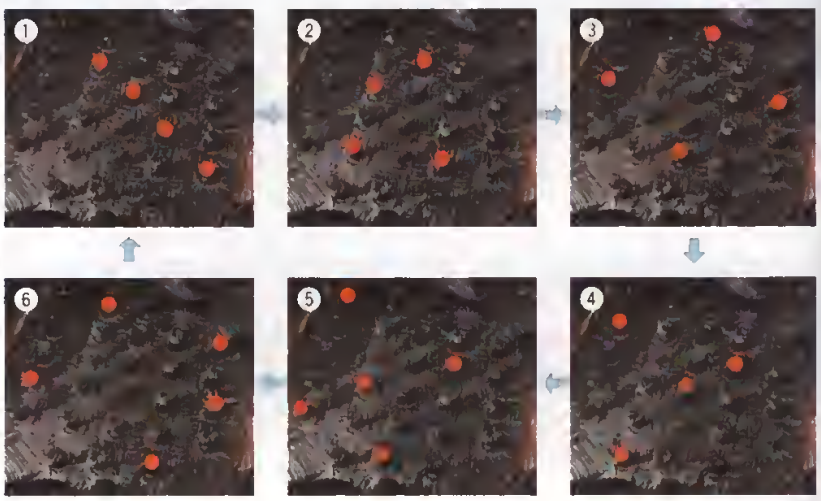
光っている装置を避けて進む

MAP 起動部でスイッチを押すと、MAP 光の橋に30秒間だけ橋がかかる。制限時間内にこの橋を渡って、MAP 操作室へ行こう。

ただし、橋が出現しているあいだは、起動部にある装置が一定のパターンで明滅をくり返しており、光っている場所に接触するとモンスターとのバトルに突入してしまう。いったんバトルになると、どんなに急いでも時間内に光の橋を渡ることはできない。装置の明滅パターンを見きわめ、光っている装置を避けて進もう。

なお、一度操作室までたどり着けば、以降は橋がかかったままになる。また、橋を渡る途中で時間切れになった場合は、消えつつある橋を自動的に引き返して、再挑戦となってしまう。

装置の明滅パターン





261 エレベーターで上のフロアへ

エレベーターの向きを変えていく



MAP 地界8 エレベータ❶には、上のフロアへ進むためのエレベーターが設置されている。エレベーターに乗り降りできる場所（乗降場所）は全部で9ヵ所あるが、エレベーターの向いている方向によって、利用できる場所が制限されるため、初期状態では上のフロアまで行くことはできない。先に進むには、エレベーターの向きを変えていかなくてはならないのだ。

MAP 地界7 操作室にある装置を調べると、エレベーターの「現在の高度」「現在の方向」「基準方向」（ゲーム中はカタカナ表記）が表示される。このうち、基準方向の数値を初期状態の1から増減させると、エレベーターの向きが変化。数値は0～5まであり、それぞれの数値ごとに、利用できる乗降場所が決まっているのだ（下図参照）。ちなみに、Ⓘの乗降場所から降りると、宝箱から20007ギルを入手することができる。

なお、現在の向きでは乗れない場所からエレベーターに乗ろうとしたり、エレベーターのあるマップと操作室のマップを何度も行き来していると、ATE『エレベータコントロール』が発生（→P.245）。このATEを利用すれば、エレベーターのあるマップにいながらにして、エレベーターの基準方向を変えることが可能だ（しかも何度でも実行できる）。



※エレベーターに乗ると、矢印でつながった場所を移動する
※アルファベットが同じ色になっている場所は、歩いて行き来することが可能

■エレベーターの基準方向と利用可能な乗降場所の対応

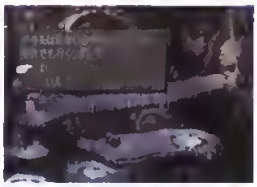
基準方向	利用可能な乗降場所
0	なし
1	E F
2	なし
3	C F G I
4	A D H
5	なし

■高度と乗降場所の対応

高度	対応する乗降場所
0	A B
1	C D
2	なし
3	E F
4	G H
5	I

262 メイズを突破する

先へ通じるゲートはひとつ



MAP 地界1 エレベータ❷からMAP 地界10 メイズへ通じる転移ゲートは3つあり、利用したゲートによって転移先が異なる（→P.506）。このうち、メイズから先へ進むことができるゲートはひとつのみ。あとのふたつは同じ区域に通じており、ただ物語を進めるだけならば無視してかまわない。もっとも、メイズにある宝箱の中身をすべて回収するためには、これらふたつのゲートのいずれかを、一度は利用する必要がある。

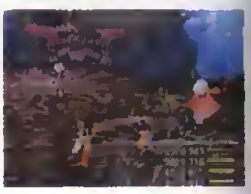
メイズからMAP 地界1 屋上に進むと、以降はパンデモニウムを探索できなくなってしまう。また、屋上では強敵との3連戦が待ち受けている。事前に、通路にいるセーブモーグリのモズメに話しかけて、セーブや回復、パーティー編成などを行なっておこう。

シナリオ
ミニゲーム
カード
マップ
シークレット

263 ガーランドと対峙する

バトル

3連戦に備えて



MAP 屋上では、銀竜、ガーランド、クジャの3体とのバトルが待っている。これらのバトルは連続で発生するため、銀竜戦の前に3戦すべての対策をすませておかなければならない。まずは、ガーランドの『ストップ』に備えて、全員がサポートアビリティ『止まらずの術』を装備。ほかには、銀竜の『真空波』『ツイスター』と、クジャの『サンダガ』対策として、風と雷属性吸収（または無効・半減）のアイテムを装備しておくといいだろう。

2戦目の相手となるガーランドは、こちらが全員リフレク状態だと、魔法で攻撃してこなくなる。一方、最後に戦うことになるクジャは、こちらが全員リフレク状態になっているあいだは、全体攻撃『フレアスター』しか使用しない。味方全員がサポートアビリティ『いつでもリフレク』を装備していると、『フレアスター』を連続で受けてしまうので、『いつでもリフレク』を装備するのならば3人までにとどめよう。同様の理由から、クジャとのバトルでは召喚『カーバンクル』（味方全員がリフレク状態になる）の使用もひかえたほうがいい。

ジタン、ダガー

264 ブラン・バルへ引き返す

265 インビンシブルで脱出

道なりに進めばOK



ブラン・バルへ引き返すのは、ジタンとダガーのふたりだけ。きた道とは別の道を通ってブラン・バルへもどることになるが、道なりに進んでいけば目的地へたどり着ける。途中、モンスターとのバトルは発生しないので、安心して進もう。

▶DISC 4 266へ

▶DISC 4

MAP P.371

黒魔道士の村

テラから脱出したジタンたちを待っていたのは、一面の霧に覆われたガイアだった。テラで救出したジェノムたちを黒魔道士の村にあずけた一行は、きたるべきクジャとの戦いに向けて、決意を新たにする。

入手できるだいじなもの	

ジタン、ダガー

266 ジェノムたちをあずける

ジタン＋任意の3人

267 インビンシブルで出発

DISC 4での変更点

DISC 4になると、各地にあるショップの品ぞろえなどが一新されているので、決戦に挑む前に世界をまわり、装備品を調達してくるといい。ただし、DISC 4で立ち寄ることができる場所は制限されている（下記参照）。

また、DISC 4のワールドマップでは、出現するモンスターの種類が以前とは変わっており、イーファの樹およびバンデモニウムにいたモンスターと遭遇することもある。ワールドマップを徒歩で移動するときは、いつ強敵に遭遇しても大丈夫なよう、つねにバトルの準備を整えておこう。

DISC 4でも立ち寄ることができる場所（五十音順）

- アレクサンドリア 崩壊後
- アレクサンドリア城 崩壊後
- イプセンの古城
- ギザマルークの洞窟
- クレの沼（4カ所とも）
- 黒魔道士の村
- クワン洞
- ダゲレオ
- ダリの村
- チョコボの入り江
- チョコボの空中庭園
- チョコボの桃源郷
- チョコボの森
- トレノ
- ブルメシア
- マダイン・サリ
- モグネット本部
- リンドブルム 復興後
- リンドブルム巨大城 復興後

268へ



寄り道エリア

▶DISC 4 MAP→P.337

インビンシブル

入手できるいしなもの ★星宮パイシーズ

アイテムの回収

DISC 4から利用可能になる飛空艇インビンシブルのMAP 11-1 中心部にある宝箱からは、★星宮パイシーズが手に入る。この時点までにステラツィオをすべて拾っていれば、これが12枚目となるはずだ。

▶DISC 4 MAP→P.371

黒魔道士の村

ショップの利用

DISC 4では、黒魔道士の村にあるショップと合成屋の品ぞろえが、以前にくらべて大幅に変化している。とくに合成屋では、最高クラスの防具を作り出すことができるので、ぜひ利用しておきたい。ちなみに、MAP 23-4 屋根の上では、黒魔道士たちとジェノムの会話が聞ける。会話の内容は、DISC 2でクロネコ合成屋の話を聞いていれば1種類、聞いていなければ2種類だ(→P.564)。また、特定のアイテムを持っていれば、MAP 23-6 宿屋で不思議な音楽を聴くことができる(→P.559)。

▶DISC 4 MAP→P.311

アレクサンドリア
(崩壊後)

入手できるいしなもの ★1 ケイト

その他のイベント&ミニゲーム

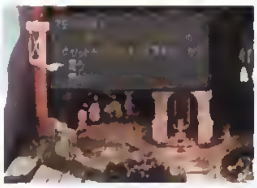
- モグネット(→P.337)
- ナワトビ(→P.355)

この時点での変化

DISC 4になっても、MAP 4-1 尖塔でミニゲーム『ナワトビ』を遊ぶことは可能。また、セーブモーグリのクポに話しかければ、モグネットを復活させるイベントをはじめることができる。

スティルツキン登場

DISC 4では、MAP 4-2 尖塔のクポの脇にスティルツキンがいる。ここでの彼からは、ムーンストーン、ルビー、エリクサーの3点セットを5555ギルで購入することが可能だ。なお、スティルツキンからアイテムを購入できるのは、これが最後となる。



▶DISC 4 MAP→P.543

リンドブルム
(復興後)

ゼネロ兄弟の秘密

DISC 4に入ってから、リンドブルム・劇場街(復興後)のMAP 27-1 劇場通りを訪れると、シナとマーカスを捜しに行くゼネロとベネロの姿が見られる。彼らを目撃したあと、シナリオを進めてから同じ場所にもどると、今度はゲネロが現れ、ゼネロとベネロを捜しに行く。以後、「シナリオを進めてから劇場通りにもどる」ことをくり返すと、ゼネロの兄弟たちがつぎつぎと登場しては、ほかの兄弟を捜しに行ってしまう。これを最後まで見届けると、MAP 27-3 アジトに新たな宝箱が出現するのだ(→P.557)。



▶DISC 4 MAP→P.500

トレノ

その他のイベント&ミニゲーム

- オークション(→P.343)
- わらしべ長者(→P.345)
- ステラツィオ(→P.352)
- トレジャーハンターランク(→P.353)
- 腕試しバトル(→P.354)
- カードスタジアム(→P.367)

寄り道のメリット

DISC 4のトレノでは、新たに行なえるようになったことが多数ある。まず、ミニゲーム『腕試しバトル』で、それまでとは異なるモンスターに挑戦することが可能。また、ミニゲーム『オークション』に出品される品物の種類が増えており、ある条件を満たすと、ダゲレオにいる人物がほしがっている★魔法の指先も競り落とせる。さらにカードスタジアムで、まったく新しい10人の相手に対戦を挑めるほか、MAP 15-7 クイーン家では、クイーン・ステラに12枚のステラツィオを渡せば、13枚目のステラツィオ探しをはじめることができるのだ。ちなみに、ショップの品ぞろえは、DISC 3から変わっていない。

▶DISC 4 MAP→P.526

マダイン・サリ

召喚壁に秘密が……

DISC 4では、召喚壁の様子が以前にくらべて変化している。MAP 25-5 召喚壁(DISC 4)でリヴァイアサンとアレクサンダーの壁画を調べると、壁画のそばに刻まれた文章を読むことが可能。さらに、MAP 25-4 台所にいるラニに話しかけ、「小部屋で意味深な言葉を見た」という情報を聞き出してから、召喚壁で特定の行動をとれば、壁に刻まれたすべての文章を読むことができるのだ。ただし、ラニから上記の情報を聞き出すには、ある一定の手順を踏まなければならない(→P.556)。

寄り道エリア

▶DISC 4 MAP→P.481

ダゲレオ

その他のイベント&ミニゲーム

- わらしべ長者(→P.345)
- トレジャーハンターランク(→P.353)

▶DISC 4 MAP→P.491

チョコボの桃源郷

その他のイベント&ミニゲーム

- チョコボのお宝さがし(→P.333)
- チョコボのほっと一息(→P.336)

▶DISC 4 MAP→P.503

モグネット本部

その他のイベント&ミニゲーム

- モグネット(→P.337)

この時点での変化

DISC 4では、武器屋のあつかう品物の種類が一新されている。このショップでしか手に入らない装備品もあるため、最終決戦に向かう前に、一度は立ち寄っておこう。また、店員が切り盛りするMAP 36-4 2階のショップでは、新たにワクチンが購入可能となっている。

2階にいる老人に★魔法の指先を渡せば、お礼としてエクスカリバーがもらえる。★魔法の指先は、ある条件を満たすとトレノのオークションに出品されるのだ(→P.345)。

チョコとお別れ!?



DISC 4に入ると、ミニゲーム『チョコボのお宝さがし』で発見可能なお宝のすべてが入手できるようになる。すべてのお宝を見つけ、かつモグネット本部を発見したら、チョコボの桃源郷を訪れよう。すると、チョコに関するイベントが発生し、そのときにデブチョコボから、デブチョコボのカードがもらえるのだ。さらに、デブチョコボとの会話を終えたあとは、ミニゲーム『チョコボのほっと一息』が行なえるようになる。

ちなみに、『チョコボのお宝さがし』ですべてのお宝を入手&モグネット本部を発見してから、デブチョコボと会話するまでのあいだは、デブチョコボの左にいる金チョコボからデッドペッパーをもらうことができない。

ウワサのモグネット本部



チョコを山チョコボ以上に進化させており、なおかつデッドペッパーを持っていれば、モグネット本部に行くことができる。つまり、ブルーナルシスを入手したあとならば、DISC 3の段階でも同地を訪れることは可能だ。ただし、DISC 4に入るまでは、モグネット本部を訪れても、とくにイベントは起こらない。

★すべすべオイルを入手したら、モグネット本部にいるアルテミシオンに渡そう。するとモグネットが活気を取りもどし、お礼としてまもりの指輪がもらえる。なお、モグネットが活気を取りもどすと同時に、本部入口付近にスティルツキンが姿を見せるようになるが、ここで彼に話しかけてもアイテムを購入することはできない。

▶DISC 4 MAP→P.502, 511

イーファの樹上空～記憶の場所

ついにクジャとの決着をつけるときがきた。多くの人々の思いを背負い、イーファの樹上空に浮かぶ謎の空間へ突入したジタンたち。そこは、すべての生命の記憶で形成された不可思議な空間――記憶の場所だった。

入手できるだいじなもの	なし

▶268 ジタン+任意の3人

268 イーファの樹上空へ突入

VS 神竜

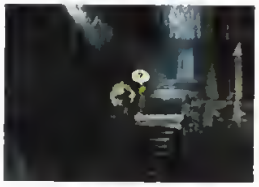
『カウンター』に注意



インビンシブルに乗って、イーファの樹の上空に浮かぶ球状の空間に飛びこむと、神竜とのバトルがはじまる。神竜は風属性や水属性の攻撃を使ってくるので、事前にこれらの属性を吸収する(あるいは無効化・半減する)アイテムを装備しておくといい。また、神竜は、こちらが『たたかう』で攻撃すると、高い確率で『カウンター』による反撃を行なってくる。そのため、『たたかう』以外の手段で攻撃したほうが安全だ。

269 記憶の場所に入る
270 任意の4人

セーブポイントを活用する



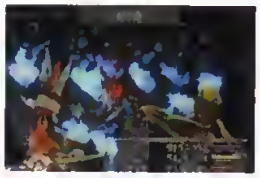
神竜とのバトル後は自動的に記憶の場所へ移動し、パーティー編成を行なったあとで先へ進むことになる。なお、記憶の場所およびその先のクリスタルワールドでは、ジタン以外の4人でパーティーを編成することが可能だ。

記憶の場所には、セーブモーグリがいないかわりに、セーブやテントの利用、パーティー編成ができるポイント(以後「セーブポイント」と表記)が、随所に設けられている。最終決戦までの道のりは長いうえ、出現するモンスターも強敵ぞろいなので、セーブポイントを活用しながら先へ進もう。

また、MAP 172 エントランスにある転移ゲートを利用すると、インビンシブルにもどることができる。ただし、もどるときは、パーティーにジタンがいるかどうかにかかわらず、ジタンを含めた4人のパーティーを編成し直さなければならない。

270 マリリスと戦う
[illegible]

計4体のカオスと戦うために



記憶の場所では、「カオス」と呼ばれる4体のモンスターと順番に戦っていく。カオスたちはそれぞれ、得意とする攻撃の属性が異なっている。そのため、相手によって装備を変更し、敵が得意とする属性を吸収できるように(または無効化・半減できるように)しておこう。ちなみにカオスたちとのバトルは、発生する場所こそ決まっているが、ほかのボスモンスターのように対決前の会話などはなく、特定の場所に足を踏み入れると、いきなりはじまるのだ。

まずは、MAP [illegible] 外部通路を進む途中で、火のカオスであるマリリスとのバトルに突入する。マリリスは『マスタードボム』を使ってくるため、味方全員にサポートアビリティ『熱せず冷ませず』を装備させてからバトルに挑もう。なお、このアビリティは、記憶の場所で発生するほとんどのバトルで役に立つので、探索中はつねに装備しておくといい。

マリリスは、残りHPがゼロになると、倒れる直前に全体攻撃『剣の雨』を使ってジタンたちを道連れにしようとする。よって、敵にトドメを刺すときは、こちらの残りHPにある程度の余裕を持たせておくか、味方のひとり以上をリレイズ状態にしておこう。ちなみに、マリリスを睡眠状態にしたまま倒せば、『剣の雨』を使われずにすむ。

271 ティアマットと戦う
[illegible]

バトルを長引かせるな

MAP 179 時の狭間の階段をのぼる途中では、風のカオスであるティアマットとのバトルがはじまる。サポートアビリティ『熱せず冷ませず』のほかに『沈黙回避の術』を事前に装備しておくといい。

ティアマットは、レビテト状態のキャラクターから『たたかう』で攻撃を受けると、『はないき』を使って、その相手をバトルから排除してしまう(最大ふたりまで)。リフレク状態になってティアマットが使ってくる『レビテト』を跳ね返したり、レビテト状態のキャラクターは『たたかう』以外の手段で攻撃するなどして、バトルから排除される事態を防ごう。また、ティアマットは、こちらの力や魔力、MPなどを吸収して自身を強化していく。バトルが長引くほどこちらが不利になってしまうので注意すること。

272 クラーケンと戦う
[illegible]
クラーケン
+クラーケン右触手
+[illegible]/左触手

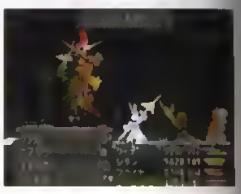
触手は無視して本体を狙え

MAP 181 原初の海の階段をのぼる途中では、水のカオスであるクラーケンとのバトルになる。階段をのぼりはじめる前に、サポートアビリティ『熱せず冷ませず』と、水属性を吸収する(または無効化・半減する)アイテムを装備しておこう。

このバトルでは、クラーケン本体のほか、クラーケン右触手とクラーケン左触手も相手にすることになる。もっとも、これらの触手がクラーケン本体から独立して攻撃を行なってくることはなく、本体を倒しさえすればこれらも同時に倒すことが可能だ。逆に、触手が戦闘不能状態になるとクラーケンの攻撃は激化してしまうので、最初から本体を狙っていこう。また、クラーケンは全体攻撃を受けると自身に『ウォータガ』を使用して、HPの回復をはかることがある。そのため、クラーケン本体には単体攻撃を使っていくようにしたい。サラマンダーの『呪い』で水属性を弱点にしてしまうのも有効だ。

273 リッチと戦う
バトル リッチ

レベルを調節して挑む



MAP 17-20 虚空への門の奥に進もうとすると、部屋の様子が一変すると同時に、土のカオスであるリッチとのバトルに突入する。

リッチは『レベル5デス』を使ってくるため、味方全員のLvが5の倍数にならないように調節してからバトルに挑もう。そのほか、土属性を吸収する(または無効化・半減する)アイテムと、サポートアビリティ『毒味の術』『止まらずの術』を装備しておけばいい。ただし、『死の宣告』だけは防ぐ手だてがないため、死の宣告状態になったキャラクターは、カウントがゼロになる前にリレイズ状態にするか、ゼロになってしまった場合は戦闘不能状態をすぐに解除していこう。

274 宇宙空間へ踏み出す

ジタンの動きにまどわされずに

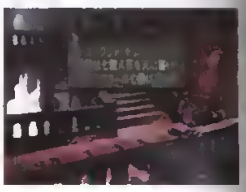
MAP 17-21 始まりの場所へでは、ジタンがつねに歩く動作を行なっているため、自動的に先へと進んでいるように見えるが、じつはその場から動いてはいない。このマップでは、方向キーを⬆に入れつづければクリスタルワールドへ、⬇に入れつづければMAP 17-20 虚空への門へと移動することができる。

275 へ

その他のイベント&ミニゲーム

ファントムたちとカードゲーム

カードのコンプリートを目指すなら、ぜひ挑戦



記憶の場所で出現するフィールアイコンのなかには、●ボタンを押すとジタンがあたりを見まわすだけのものがある。このようなフィールアイコンを見つけたら、●ボタンを押してみよう。すると、カードの達人の亡霊(=ファントム)たちと、カードゲームが行なえるのだ。

ファントムは全部で5人おり、いずれ劣らぬカード巧者ばかり。苦戦は必至だが、彼らは非常にレアなカードを使ってくるため、カードのコンプリートを目指すのならば積極的に対戦してみよう。

■ファントムの居場所

ファントム	居場所
マスターファントム	MAP 17-3 時の階段
ディフェンスファントム	MAP 17-8 人々の記憶
ストロングファントム	MAP 17-11 失われた記憶
レアファントム	MAP 17-17 ゆがむ時間
ダークファントム	MAP 17-19 最上層への階段

強力な武器を入手

最強クラスの武器が手に入る



記憶の場所では、全部で6つの武器が拾える。これらの武器はすべて、記憶の場所でしか入手できず、しかも非常に強力なものばかり。宝箱には入っていないので、フィールアイコンを頼りに、画面をスミズミまでチェックしていこう。ただし、スタイナーの武器であるエクスカリバーⅡだけは、あるキビしい条件を満たさなくては入手することは不可能だ(→P.568)。

ちなみに、フォーク、ロッド、ラケットの3つに該当する武器は、記憶の場所で拾うことができない。参考までに述べると、最強のフォークはミニゲーム『カエルとり』、最強のロッドとラケットはミニゲーム『チョコボのお宝さがし』で、それぞれ入手することが可能。

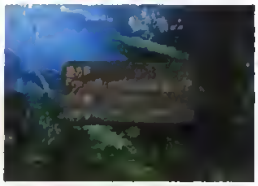
■入手可能武器リスト

入手場所	入手できる武器	備考
MAP 17-2 エントランス	ランスオブカイン	―
MAP 17-4 思い出の階段	ザ・タワー	―
MAP 17-5 忘られぬ記憶	天使のふえ	最強の笛
MAP 17-9 時の狭間	ルーンの爪	最強の爪
MAP 17-18 最上層への階段	メイスオブゼウス	最強のつえ
MAP 17-20 虚空への門	エクスカリバーⅡ	最強の剣。入手するには条件がある



ハーデスとバトル

勝てば究極の合成屋が利用可能に



MAP 生まれる者の岩陰には、ハーデスが隠れている。彼に話しかけ、「立ち去らない」を選択すれば、バトルを挑むことが可能だ。このバトルに勝利すると、ハーデスが合成屋を開いてくれる。彼はまさに「究極の合成屋」と呼ぶにふさわしい存在で、物語中で数個しか手に入らないようなアイテムを素材として、非常に強力な装備品を作り出してくれるのだ。

ただし、ハーデスはかなりの強敵。バトルに挑むときには、十分に準備を整えておくこと。

ハーデス攻略の手引き



ハーデスの攻撃のなかでも要注意なのは、剣に力をたくわえたのちカウントがゼロになると使用する『カーズ』と『ジハード』だ。それぞれの対策として、バトル前には下表にあげたようなアイテムやサポートアビリティを装備しておこう。なお、『ブレイズ』と『マスタードボム』は、こちらが全員リフレク状態だと使用してこないので、全員に『いつでもリフレク』を装備させて防ぐことも可能だ。

バトルに参加させるメンバーとしては、『天使のおやつ』『マイティーガード』を修得したクイナがオススメ。また、サラマンダーを入れて、『呪い』でハーデスを闇属性弱点にすることにより、ハーデスが『ジハード』を使用したときにダメージを与えるという戦法もある。

■ハーデスの攻撃への対策

ハーデスの攻撃	対策として装備しておきたいもの
カーズ	サポートアビリティ「いつでもヘイスト」「混乱回避の術」「毒味の術」「暗闇回避の術」
ジハード	闇属性を吸収(もしくは無効化)する装備品
ブレイズ、マスタードボム	サポートアビリティ「熱せず冷ませず」
一刀両断	物理防御力の高い身体用防具、サポートアビリティ「いつでもリジェネ」
裁きの刃	サポートアビリティ「いつでもリジェネ」

DISC 4

MAP→P.360

クリスタルワールド

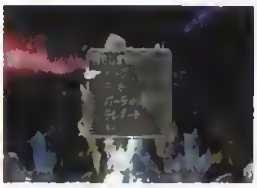
ガーランドの残留思念に導かれ、自分自身の――そして星全体の記憶をたどってきたジタンたちは、クリスタルワールドへと行き着いた。すべての生命の根源たるクリスタルを守るため、彼らの最後の戦いがはじまる。

入手できるだいじなもの	なし

任意の4人

クリスタルワールドを進む

テレポートの注意点



クリスタルワールドには、記憶の場所で戦った4体のカオスたちと同名のモンスターが出現する。彼らは、本家カオスとほぼ同じ攻撃を使ってくる強敵だが、苦労して倒してもEXPを得られない。ただし、取得できるAPは7と多いため、サルガタナスを装備したジタンの『刀魂放気』などで敵を石化状態にしつつ、バトルを切り抜けていくといいだろう。

MAP クリスタルワールド❹には、クリスタルワールド唯一のセーブポイントがある。ここでは、セーブ、テント、パーティー編成のほか、「テレポート」の選択が可能だ。テレポートを利用すると、記憶の場所のMAP エントランスまで一瞬にしてもどることができる。ただし、記憶の場所からクリスタルワールドへのテレポートは不可能なので、ふたたびクリスタルワールドへもどるには、歩いてくるしかない。

276 デスゲイズと戦う
バトル デスゲイズ

『メテオ』で受けたダメージを手早く回復



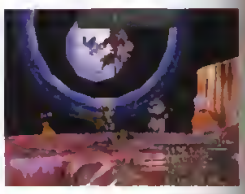
MAP クリスタルワールド❺の奥へ進むと、デスゲイズとのバトルがはじまる。デスゲイズは、バトル開始時に『メテオ』を使用。そのあとは、翼を開いた状態だと『ぶんまわす』『デモンズクロー』といった物理攻撃を、翼を閉じた状態だと『デス』『ツイスター』『レベル5デス』といった魔法を仕掛けてくる。事前に『レベル5デス』対策として、全員のLvを5の倍数以外にしておこう。また、風属性を吸収する（または無効化・半減する）アイテムも装備させておくといい。

バトルがはじまって敵が『メテオ』を使ってきたら、そのあとに『ぶんまわす』を受けて全滅しないためにも、HPを手早く回復させること。この出だしさえしのげれば、あとはさほど苦労しないはずだ。なお、『メテオ』を受けると複数のメンバーが戦闘不能状態になる場合もあるので、できればバトル前にサポートアビリティ『おまじない』を装備させておこう。

デスゲイズとのバトルが終了したら、先へ進む前にMAP クリスタルワールド❹までもどり、テントの使用やセーブなどをすませておきたい。

277 トランス・クジャと戦う
バトル トランス・クジャ

全員をリフレク状態にしない



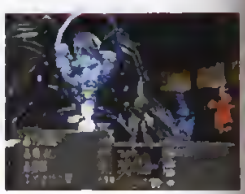
トランス・クジャの攻撃手段は『ホーリー』『フレア』『フレアスター』の3つ（ほか、自分自身に『リフレク』を使う）。しかし、基本的にリフレク状態のキャラクターに対しては『ホーリー』『フレア』を使ってこない。かといって、味方全員がリフレク状態になっていると、全体攻撃の『フレアスター』を連発されることになる。そこで、HPの高いメンバーにはふゆう石のかけらを、ほかのメンバーには『いつでもリフレク』を装備させよう。これで『フレアスター』の連発を防げるうえ、『ホーリー』『フレア』を特定のメンバーに集中させることができる（しかも『ホーリー』のダメージは吸収できる）ため、比較的有利にバトルを進められるのだ。

また、トランス・クジャは、はじめて残りHPが最大HPの半分以下になったときに、カウンターとして『フレアスター』か『ケアルガ』を使用。以降は、こちらからの行動を受けたときに一定確率で、カウンターとして『フレアスター』か『ケアルガ』のどちらかを使う。『フレアスター』を受けて全滅することがないよう、つねにHP回復の準備をしておこう。

メンバー 任意の4人

278 最終決戦に挑む
バトル 永遠の闇

ステータス異常をできるかぎり防止



最終決戦に挑むメンバーを決めると、その4人のHPとMPは全回復し、ステータス異常もすべて解除される。つづいてメニュー画面で装備を整えれば、いよいよ最終ボスである永遠の闇とのバトルに突入だ。

永遠の闇の攻撃のなかでも脅威なのは『グランドクロス』。これを受けると、全員が複数のステータス異常におちいる可能性が高い。ゾンビ、死の宣告、一撃必殺など、防ぎようがない追加効果に関してはあきらめるしかないが、ステータス異常を防ぐサポートアビリティは可能なかぎり装備しておきたい。なお、永遠の闇が使ってくる魔法は『魔法返し』で返すことができないので、このサポートアビリティは装備してもムダだ（リフレク状態で跳ね返すことは可能）。

エンディングへ



CHAPTER 7

MINI GAME



ミニゲームNo.1



ここほれ！チョコボ

●場所……❶チョコボの森
❷チョコボの入り江
❸チョコボの空中庭園

●時期……❶DISC 1で狩猟祭終了後
❷DISC 3でブルーナルシス＆浅瀬チョコボ入手後
❸DISC 3でヒルダガルデ3号＆空チョコボ入手後

プレイまでの手順

『ここほれ！チョコボ』は右記の手順を踏めばプレイ可能になる。一度この手順を行なえば、以降はメネに話しかけて「チョコと穴掘り！」を選び、プレイ料金の60ギルを払うことで、何度でも『ここほれ！チョコボ』に挑戦できるのだ。ただし、チョコに乗っていない状態でチョコボの森に入ったときにはプレイすることができないので注意。

『ここほれ！チョコボ』がプレイできる場所は、チョコボの森、チョコボの入り江、チョコボの空中庭園の計3ヵ所。これらのうち、入り江と空中庭園へ行くためには、事前にチョコを成長させておく必要がある(→P.332)。

「ここほれ！チョコボ」をはじめるための手順

❶チョコボの森に入り、モーグリのメネからギサールの野菜をもらう
❷ワールドマップに出て、チョコボの足跡の上でギサールの野菜を使い、チョコボのチョコを呼び出す
❸チョコに乗ったままチョコボの森に入る
※チョコボの森以外でギサールの野菜を入手しても❶～❷の手順は省略できない



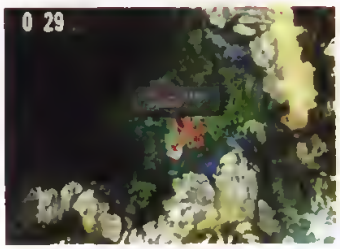
←チョコボの足跡は、チョコボの森のすぐ近くにある。足跡の上に立ち、メニュー画面でギサールの野菜を使おう。

基本ルール

チョコボのチョコに乗り、地面に埋まっているお宝(アイテムやギルなど)を探す。お宝がある位置は、地面を掘ったときのチョコの鳴き声から推測できる(右下表参照)。お宝がある場所を掘ると、今度はお宝の「深さ」が表示されるので、深さがゼロになるまで地面を掘りつづければ、アイテムを発見することが可能。なお、地面に埋まっているお宝はつねに1個だけだが、発見するたびに新しいお宝が地面のどこかにセットされる。

お宝を探せる制限時間は60秒(チョコボの入り江では30秒の場合あり)。時間切れになる前に4個目のお宝を発見すると、ボーナスタイムに突入して残り時間が10秒延長される。計70秒以内に8個のお宝を見つけるか、残り時間がゼロになるとゲームは終了だ。

ちなみに、『ここほれ！チョコボ』で発見できるお宝には、消費アイテムやアクセサリなどのほか、ミニゲーム『チョコボのお宝さがし』を遊ぶために必要な「だいじなもの」も含まれている(→P.333)。



←チョコが「クェェッ!!?」と鳴いたら、お宝はすぐ近くにある。少しだけ場所を移動し、つづけて地面を掘ろう。

■チョコの操作方法

操作	行動
方向キー	走る
●ボタン＋方向キー	歩く
左スティック	歩く／走る
●ボタン	地面を掘る
フィールドアイコンの出る場所で●か●ボタン	段差を移動

■チョコの鳴き声とお宝の位置の対応

チョコの鳴き声	お宝の位置
クェ	遠い
クェッ!?	やや近い
クェェッ!!?	すぐ近く
クェ、クェーッ!!	真下(＝お宝を発見)



チョコのクチバシLvと進化状態

お宝を発見したり、時間内に8個のお宝を掘り出したりすると、ポイントを獲得できる。ポイントの累計が「クチバシLvの成長に必要なポイント(下表参照)」に達すると、チョコの「クチバシLv」が上がり、掘る動作1回において掘れる深さが増えるのだ。

また、『チョコボのお宝さがし』を進めてチョコを進化させることでも、1回で掘れる深さが増え、同時に、掘る動作にかかる時間も短くなる。ちなみに、その時点でのクチバシLvは、チョコボの森などでチョコに話しかけることにより確認できるが、最高値のLv99に達すると、称号としてクチバシLvの右側に星マークがつく。

■地面を掘るときのチョコの動作時間と掘れる深さ

チョコの進化状態	掘る動作にかかる時間	1回で掘れる深さ
陸チョコボ	20／30秒	5+クチバシLv
浅瀬チョコボ	15／30秒	6+クチバシLv
山チョコボ	11／30秒	7+クチバシLv
海チョコボ	8／30秒	8+クチバシLv
空チョコボ	6／30秒	9+クチバシLv

※「掘る動作にかかる時間」は、お宝を掘り出しているときのもの
※「1回で掘れる深さ」は、チョコボの森でのもの。入り江では1／2に、空中庭園では1／3になる

■クチバシLvの成長に必要なポイント

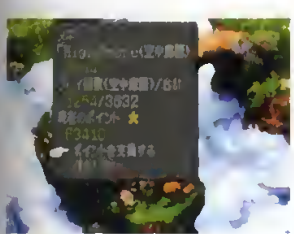
Lv	必要なポイント(累計)	Lv	必要なポイント(累計)	Lv	必要なポイント(累計)	Lv	必要なポイント(累計)	Lv	必要なポイント(累計)
1	0	21	742	41	2704	61	5734	81	9598
2	6	22	810	42	2832	62	5910	82	9812
3	18	23	884	43	2964	63	6090	83	10026
4	30	24	958	44	3096	64	6270	84	10240
5	46	25	1038	45	3230	65	6450	85	10458
6	68	26	1120	46	3370	66	6630	86	10676
7	90	27	1202	47	3510	67	6814	87	10896
8	116	28	1290	48	3654	68	7002	88	11122
9	146	29	1382	49	3804	69	7190	89	11348
10	176	30	1474	50	3954	70	7380	90	11578
11	212	31	1574	51	4106	71	7574	91	11814
12	254	32	1676	52	4258	72	7768	92	12050
13	296	33	1778	53	4412	73	7964	93	12294
14	342	34	1886	54	4572	74	8164	94	12548
15	392	35	1994	55	4732	75	8364	95	12802
16	442	36	2104	56	4894	76	8564	96	13072
17	496	37	2220	57	5058	77	8768	97	13376
18	550	38	2336	58	5222	78	8972	98	13680
19	610	39	2458	59	5390	79	9178	99	14088
20	676	40	2580	60	5562	80	9388		

ポイントと賞品の交換

残り時間がゼロになると、発見したアイテムと獲得ポイントの確認が行なわれて、1回のプレイが終了。制限時間内に8個のアイテムを発見したときには、残り時間に応じたリミットボーナスが獲得できる(→P.329)。

手持ちのポイントは、メネに話しかければ確認することが可能。また、そのときに「ポイント確認」を選べば、1プレイ中に得たポイントの最高記録(HighScore)やプレイ回数が表示され、「ポイントを交換する」を選べば、手持ちのポイントをアイテムやカードなどの賞品と交換できる(下表参照)。

ちなみに、ポイントは99999までしかためることができず、それをオーバーしたぶんは切り捨てられてしまうので注意。また、ポイントが一度でも99999に達すると、その証明として「現在のポイント」の右側に星マークがつくが、それによるメリットはとくにない。



←賞品と交換した結果、ポイントが99999未満になっても、一度ついた黄色い星マークはそのまま残る。

■ポイントと交換できる賞品リスト

賞品	必要なポイント	賞品	必要なポイント
ローブオブロード	10000	エーテル	450
まもりの指輪	8500	原石	250
ウイングエッジ	3500	フェニックスの羽	150
ヴィルトガンスのカード	1800	ギサールの野菜	10

発見できるお宝の種類

お宝の種類は右記の手順で決まる。お宝ごとに設定されている"レベル"が、埋まっている確率やその深さに影響を与えるのだ。また、チョコグラフは発見数(1プレイ中に発見したお宝の数)が増すほど、掘り出せる確率が高くなっていく。なお、アイテムを発見すると、表内にある「発見時のポイント」を獲得できる。これをためれば、さまざまな賞品と交換することが可能だ。



←貴重なアイテムほど、埋まっている確率が低く、深い場所にある可能性が高い。

発見できるお宝の種類の決定手順

❶チョコグラフを掘り出せるかどうかを下表「チョコグラフを掘り出せる確率」に準じて決定
❷チョコグラフが選ばれなかった場合、発見できるお宝のレベルが下表「お宝リスト」の確率で決まる
❸選ばれたレベルに属するお宝のなかから、実際に掘り出せるものを等確率で決定(デッドペッパーおよびチョコが山チョコボに進化する前のギサールの野菜は、選ばれる確率がほかのお宝の2倍になる)

■チョコグラフを掘り出せる確率

そのときの発見数	掘り出せる確率
0～2個	1／16
3個	1／14
4個	1／9
5個	1／5
6個	1／3
7個	1／2

■お宝リスト

Lv.※1	そのレベルが選ばれる確率	お宝	発見時のポイント(※2)	埋まっている深さ(cm) 森	入り江(浅瀬)	入り江(深み)	空中庭園
—	右上表参照	模様のある石版(※3)	20	41～60	75～85	100～110	80～86
		チョコグラフ	10				
5	1／1024	円月輪	16	81～100	95～105	120～130	93～100
		ライジングサン					
		ウイングエッジ					
		アンクレット					
		カチューシャ					
		バレッタ					
		イクステンション					
		10000ギル					
		1ギル					
4	1／256	エーテル	8	61～80	85～95	110～120	87～93
		エリクサー					
		5000ギル					
		100ギル					
3	1／32	ハイポーション	4	41～60	75～85	100～110	80～86
		万能薬					
		テント					
		500ギル					
2	1／8	フェニックスの羽	2	21～40	65～75	80～100	73～80
		原石					
		200ギル					
		チョコグラフのかけら	15				
1	チョコグラフやレベル2～5のお宝が出ないとき	ポーション	1	10～20	60～65	85～90	67～73
		毒消し					
		目薬					
		やまびこ草					
		金の針					
		迷惑チン					
		ギサールの野菜					
		デッドペッパー(※4)					
		50ギル					

※1……チョコボの森での数値。チョコボの入り江だと2倍、チョコボの空中庭園だと3倍になる
※2……表内の範囲からランダムで決まる
※3……はじめてチョコグラフを見つけたときは、この名前で発見する
※4……チョコが山チョコボ以上に進化しており、★チョコグラフのかけらを1個以上持っていると出現



PART
ここほれ！チョコボ
チョコボのお宝さがし
チョコボのほっと一息
モグネット
カエルとり
オークション
わらしべ長者
○×クイズ
精霊モンスター
コーヒー豆
ステラツィオ
トレジャーハンターランク
腕試しバトル
ナワトビ
チャンバラ
狩猟祭
発掘
かけっこ
シャッフルゲーム
ブラックジャック

チョコグラフと、そのかけらについて

お宝のなかには、チョコグラフや★チョコグラフのかけらといった、『チョコボのお宝さがし』に必要なものも含まれている。チョコグラフは全23種類、★チョコグラフのかけらは全6種類で、★チョコグラフのかけらを全部そろえると、チョコグラフ「霧の近海」が自動的に入手できるのだ。なお、『ここほれ！チョコボ』の1プレイ中にチョコグラフや★チョコグラフのかけらを発見できるのは、それぞれ1個まで。また、チョコグラフは入手可能な時期が個別に設定されているのに対して(→P.335)、★チョコグラフのかけらは入手できる個数がチョコの進化状態によって制限される(上表参照)。

■チョコの進化状態と★チョコグラフのかけらの入手数制限

チョコの進化状態	入手数
陸チョコボ	1個目まで
浅瀬チョコボ	2個目まで
山チョコボ	4個目まで
海チョコボ(※1)	6個目まで

※1……ヒルダガルデ3号入手後

お宝を発見できる場所

各マップには、お宝を発見できる可能性のある場所(候補地)が9ヵ所ずつ設定されている(→P.330～331)。どの候補地からお宝を発見できるかはランダムで決まるが、1プレイ中に同じ候補地から複数のお宝を発見できることはない。また、候補地の範囲は帯状になっており、その範囲内のどこから掘り出せるかは毎回変化する。

お宝が埋まっている場所を効率よく探したいなら、そのプレイ中にお宝を掘り出していない候補地を掘りに行くようにするといいだろう。

ボーナスポイント

お宝を掘り出すと、「お宝リスト」にあるポイントが得られ、さらに下記の条件でボーナスポイントも加算される。また、1プレイ中に4個のお宝を見つけると、残り時間が10秒増えてボーナスタイムに突入。ボーナスタイムのあいだは、獲得できるポイントが通常の2倍に増える。

なお、これらの獲得ポイントは(お宝リストに掲載しているポイントも含めて)、チョコボの森でプレイしているときの数値。チョコボの入り江でプレイしているときはこれらの2倍、チョコボの空中庭園だとこれらの3倍ものポイントを獲得できるのだ。ただし、チョコグラフ発見ボーナスだけは、どこでプレイしていても5ポイントに固定される。

リミットボーナスの計算式

(残り時間＋進化値)×マップ係数

※時間切れ寸前だった場合、画面上の表示はゼロでも残り時間が「－1」として計算される

■進化値

進化値	チョコの進化状態
8	陸チョコボ
7	浅瀬チョコボ
6	山チョコボ
5	海チョコボ
4	空チョコボ

■マップ係数

マップ係数	マップ名(チョコの進化状態)
5	チョコボの森(陸～浅瀬チョコボ)
16	チョコボの森(山～空チョコボ)
8	チョコボの入り江
50	チョコボの空中庭園

ボーナスポイントの種類

❶5秒内ボーナス



お宝発見後、5秒以内につぎのお宝を掘り出す。1回につき5ポイント。

❷チョコグラフ発見ボーナス



チョコグラフか★チョコグラフのかけらを掘り出す。1個につき5ポイント。

❸リミットボーナス



制限時間内に8個のお宝を発見する。ボーナスポイントの計算式は上記を参照。

攻略法

『ここほれ！チョコボ』には、たくさんの攻略テクニックが存在する。そのなかから知っておきたいものを抜粋して紹介しよう。なお、各マップごとの解説は「マップ別ガイド」を参照。

Ⓐ掘る間隔は「最初は広く、だんだんせまく」

お宝の位置がまったくわからないときは、マップ内を走りながら1秒に1回ぐらいのペースで地面を掘って、チョコが鳴く地点を探そう。確実性を求めるあまり短い間隔で地面を掘るのは、かえって効率が悪い。はじめは広くおおまかに掘り、チョコの鳴き声が変化する地点を見つけたら、だんだん掘る範囲をせばめていくといい。

Ⓑ掘るときはチョコの立ち位置に注意

お宝の場所に近づいたら、少しずつ移動しながら地面を掘っていく。ただし、「チョコが掘った」と判定されるのは、クチバシで突いた場所ではなく、チョコが立っていた場所。そのため、チョコの向きだけを変えて掘っても無意味だ。

Ⓒ段差の移動は●ボタンで

チョコボの森やチョコボの空中庭園で段差を移動するときは、フィールアイコンが出る場所に近づきながら●ボタンを連打するといい。■ボタンでも移動は行なえるが、まちがって地面を掘ってしまう可能性が高い。ちなみに、フィールアイコンが表示される場所には、お宝がセットされないようになっている。

ⒹクチバシLvを上げよう

ハイスコアを狙うなら、クチバシLvを早いうちに99まで上げておきたい。そこでオススメなのが、浅瀬チョコボか山チョコボでチョコボの入り江に挑戦する方法。お宝を見つけるコツさえつかめば、意外と効率よくポイントをかせげるので、早ければ1～2時間でクチバシLvを99まで上げられるのだ。

ⒺSELECTボタンは押さなくてもいい

メネに『ここほれ！チョコボ』のプレイ料金を払うと、遊びかたの説明が表示される。ここでは、「SELECT：始める」と表示されるが、実際は●ボタンでもOK。そのため、説明が出たときから●ボタンを連打しておけば、ゲームがはじまると同時に地面を掘ることができる。

Ⓕ150ポイントで1000ギルを得る

ポイントとギルの交換はできないが、フェニックスの羽と交換したのち、それをショップで売れば、150ポイントにつき1000ギルを得たことになる。シナリオ序盤の資金源として活用しよう。

マップ別ガイド

チョコボの森

移動できる範囲が広いため、リミットボーナスを得るのは難しい。お宝を探すときは、基本的に左右中央の位置を奥または手前方向に進みながら掘っていけばいい。ただし、奥2ヵ所にある候補地の範囲は左右に広いので、切り株の両脇や左側の奥も掘るようにしないと、お宝を見落とすことがある。

チョコが山チョコボ以上に進化していると、左右の高台にもお宝がセットされるようになる。高台へ移動するには約1秒かかるため、低地にお宝がないと確認するまでは、行き来しないように気をつけたい。

高台でお宝を探す場合、左の高台なら左手前あたり、右の高台なら中央奥あたりを掘ると発見しやすい。高台の候補地は左右で1ヵ所としてあつかわれるため、1プレイ中に高台でお宝を発見できるのは、左右合わせて1回かぎりということも覚えておこう。なお、山～空チョコボでチョコボの森に挑戦する場合、最初に地面を掘ったときにはチョコがお宝に反応しない（お宝が近くにあっても鳴き声が変わらない）。念のため、最初は同じ場所を2回連続で掘ること。



※マップ上のラインは、お宝が発見できる候補地を示す。赤いラインは最初から、青いラインはチョコが進化後に候補地として選ばれる

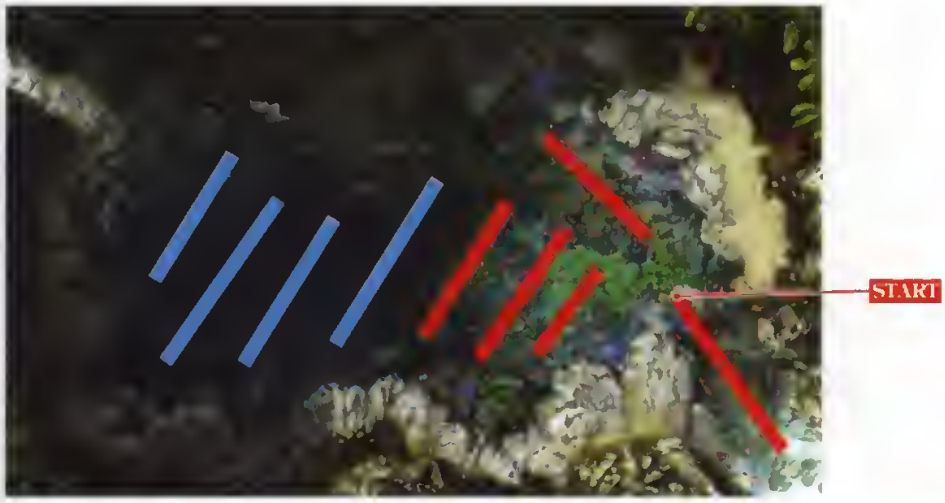


チョコボの入り江

チョコが浅瀬チョコボ以上に進化すれば行けるようになる場所。地面の固さがチョコボの森の2倍なうえに、お宝がより深いところに埋まっているので、チョコのクチバシLvをできるかぎり上げてから挑戦したい。

はじめて訪れたときは、チョコが深み(マップの左半分)に入れないため、「料金は30ギル、制限時間は30秒、ボーナスタイムなし、4個発見で終了」という特別な条件でプレイすることになる。この状態のときは、スタート地点付近を掘ってお宝の位置を推測するのが基本だが、チョコの反応がないようなら、メネがいる場所より少し画面下側を掘り、右下の道にお宝があるかどうかを確認しよう。

チョコが海チョコボ以上に進化すると、深みへ入れるようになり、ルールもチョコボの森と同じになる。とは言え、移動できる範囲がそれほど広くなるわけではない。基本的に、上下中央の位置を横へ進みながら地面を掘っていけば、お宝の位置を確定しやすくなるだろう。



チョコボの空中庭園

空チョコボでしか行けない場所。ふたつの島を行き来することになるが、反対の島へ移動するだけで最低5秒はかかるため、残る候補地の確認が重要となる。地面の固さはチョコボの森の3倍もあり、クチバシLvが低いとお宝を掘り出すまでにかなりの時間がかかってしまう。

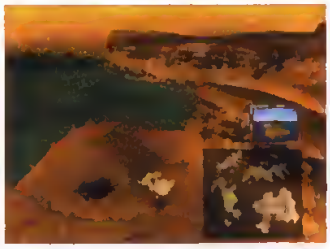
手前の島にお宝があるかどうかは、スタート地点、橋の左端、右側の階段付近の3ヵ所を掘るだけで確認が可能。手前の島にお宝がないと判断したら、すぐ雲に下りて奥の島を目指そう。奥の島に移動したあとは、雲から上がった斜面の上側と、右の階段を上がった先を掘って、お宝の位置を調べるといい。

ちなみに、手前の島の左側から雲に下りた場合、島の左側をまわっていったほうが、奥の島に行くためのロスが少ない。手前の島にある橋の下を通るときは、死角の出っぱりに引っかからないように進むこと。また、手前の島の左下から右上まで移動するときは、中央の橋を渡るよりも、いったん雲に下りて移動したほうが早いことも覚えておきたい。

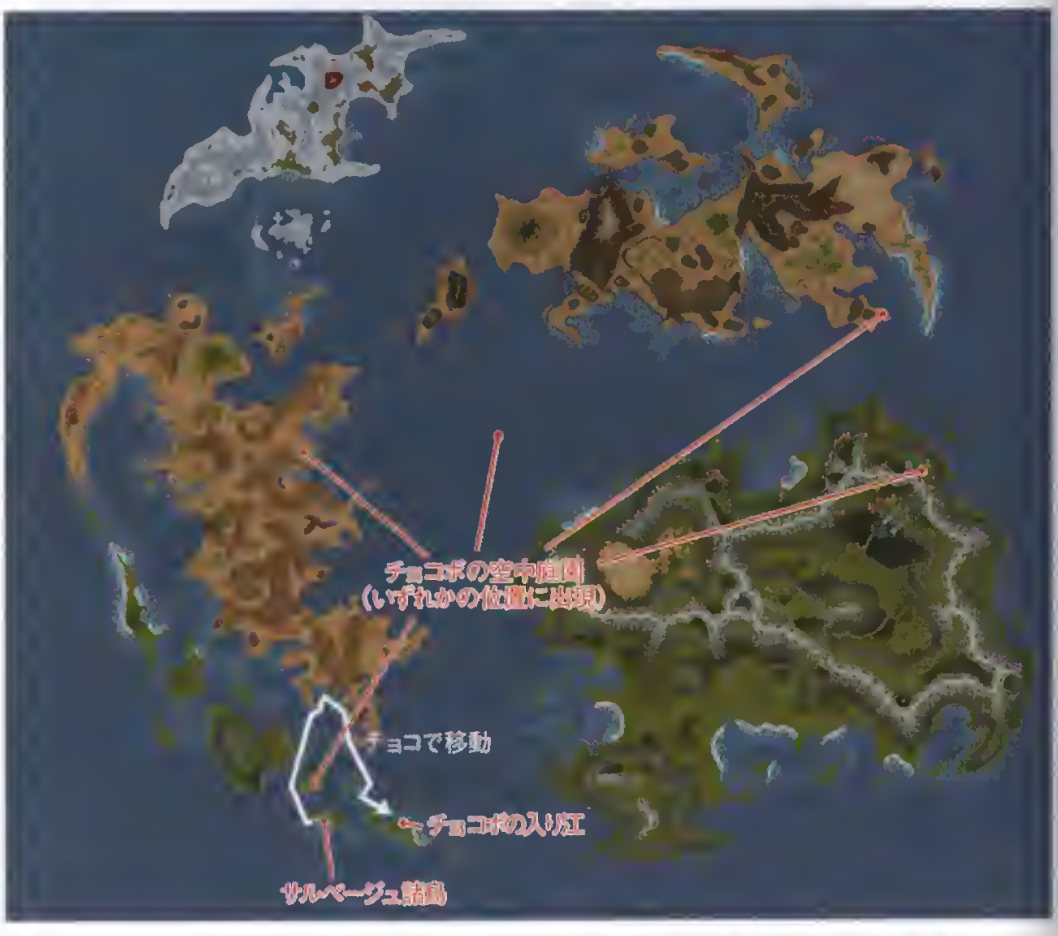


入り江や空中庭園に行く方法

チョコボの入り江およびチョコボの空中庭園へ行くには、下記のように行動すればいい。なお、空中庭園の位置は、フィールドマップからワールドマップに出たり、プレイデータをロードするたびに変化するが、一度でも空中庭園に行ったあとならば、ナビマップ上に位置が示されるため、場所を探すのが簡単になる。



←空中庭園は下図のいずれかの位置に出現する。丸い影が目印だ。



チョコボの入り江へ行くための手順

パターンA

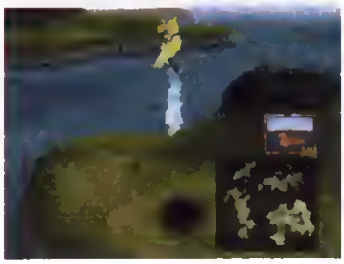
❶「チョコボのお宝さがし」でチョコを浅瀬チョコボ以上に進化させる
❷ブルーナルシスや飛空艇でサルベージュ諸島へ行く
❸チョコを呼び出して乗り、浅瀬を通ってチョコボの入り江に向かう(ルートは上図参照)

パターンB

❶「チョコボのお宝さがし」でチョコを海チョコボ以上に進化させる
❷チョコを呼び出して乗り 霧の大陸などから海を渡ってチョコボの入り江に向かう

チョコボの空中庭園へ行くための手順

❶「チョコボのお宝さがし」でチョコを空チョコボに進化させる
❷チョコを呼び出して乗り、空を飛んで丸い影がある場所に向かう(影の出現場所は上図参照)
❸影の上空でデッドペッパーを使う(地上や海上にいる状態で使用しても、何も起こらない)



←● ボタンを押してメニュー画面を開き、デッドペッパーを使えば、チョコが天空へ飛び上がって空中庭園に行ける。

ミニゲームNo.2



チョコボのお宝さがし

●場所……ワールドマップ全域

●時期……『ここほれ!チョコボ』(→P.326)でチョコグラフを発見したあと

ルール

ワールドマップの各地に埋まっているお宝を探していく。お宝が埋まっている場所は、チョコグラフの絵から推測したり、チョコボの桃源郷にいるチョコボとの会話から知ることが可能。お宝として埋まっている宝箱からは、それぞれ4種類ずつのアイテムやカードが手に入る。大量の消費アイテムのほか、貴重な装備品やカードなどを得ることができるので、冒険を進めるうえでの大きな手助けとなるはずだ。

また、発見するとチョコが進化する宝箱もある。移動できる範囲を広げるためにも、世界中に埋まっているお宝を探し出そう。

チョコグラフでお宝さがし

ミニゲーム『ここほれ!チョコボ』でチョコグラフを発見したあと、チョコに乗って△ボタンを押せば、チョコグラフの選択画面を出すことができる。チョコグラフに描かれている絵と同じ風景の場所にお宝が眠っているので、ワールドマップを探しまわろう。探したいチョコグラフを選択画面で選ぶと、ワールドマップを移動しているあいだ、選んだチョコグラフの絵が画面に表示される。それを見ながら探索を行なうといいだろう。ただし、チョコグラフによっては、描かれている場所へ行くのに特定の条件を満たさなければならない場合もあるので、気をつけたい。

チョコグラフの絵と同じ場所を見つけたら、『ここほれ!チョコボ』と同様に、●ボタンを押してチョコの鳴き声を頼りに地面を掘っていけば、お宝が見つかるはずだ。ちなみに、お宝がある場所に立っていても、対応するチョコグラフを選択していないと、チョコはお宝に反応しない。

チョコグラフは全部で24種類あるので、それらが指し示すお宝すべてを発見するまで、ワールドマップを歩きまわろう(→P.334)。

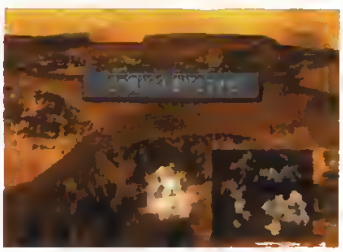


←お宝があるのは地上だけとはかぎらない。海中に眠っている場合もあるのだ。

ヒビやアワでお宝さがし

チョコが山チョコボ以上に進化すると、『ここほれ!チョコボ』のお宝としてデッドペッパーが出現するようになる。チョコに乗って山の壁面にあるヒビの前に立ち、△ボタンを押してデッドペッパーを使用すれば、ヒビの奥に隠されていたお宝を入手できるのだ。同様に、チョコに乗って海上を進み、アワがある場所でデッドペッパーを使用すると、チョコが水中にもぐり、沈んでいたお宝を発見できる(クワン洞沖のアワは例外)。お宝が隠されているヒビは世界中に3ヵ所、アワは4ヵ所ある(→P.334)。

なお、世界には、ヒビを壊すことで入れるようになるエリアもある。具体的には、モグネット本部とチョコボの桃源郷がそれに該当するのだ。



←デッドペッパーをムダづかいしないためにも、マップをよく見てヒビやアワを探し出そう。

PART
ここほれ!チョコボ
チョコボのお宝さがし
チョコボのほっと一息
モグネット
カエルとり
オークション
わらしべ長者
○×クイズ
精霊モンスター
コーヒー豆
ステラツィオ
トレジャーハンターランク
腕試しバトル
ナワトビ
チャンバラ
狩猟祭
発掘
かけっこ
シャッフルゲーム
ブラックジャック

輝く島跡でお宝さがし

DISC 4になったあと、輝く島があった海上へ海チョコボか空チョコボで歩いて行ってデッドペッパーを使うと、海底からお宝を入手できる。この場所だけはアワなどの目印がないので、ナビマップに表示される「輝く島」のポイントを参考にして探し出そう。

ただし、お宝を入手できる範囲は、ナビマップ上で指カーソルが「輝く島」を指す範囲よりもせまいため、場所が特定しづらく、何度も挑戦することになりがちだ。失敗に備えて、デッドペッパーを多めに用意してから、輝く島跡へ向かうようにすること。

攻略法

チョコグラフのお宝を見つけるうえで重要なのは、チョコグラフ選択時に表示される解説およびヘルプをよく読むこと。これらの文章は、そのチョコグラフの絵の場所に対するヒントになっている場合が多いのだ。場所を探すときは、L1やR1ボタンで視点を変えたり、こまめに地面を掘ってチョコの反応を確認するのも忘れずに。

一方、ヒビとアワの所在地は、チョコボの桃源郷にいるチョコボたちに●や●ボタンで話しかけると教えてもらえる。言われた場所へ行き、山肌や海面を注意深く見ていれば、比較的ラクに発見できるはずだ。ちなみに、チョコはヒビの上を通過できないので、チョコの動きが止まるまで斜面を移動するという方法でもヒビを発見できる。

お宝マップ



※記号は右ページのお宝リストに対応。記号の色は、お宝を掘り出すのに必要な進化状態になったときのチョコの体色と同じ。下記参照。
●……陸チョコボ、●……浅瀬チョコボ、●……山チョコボ、●……海チョコボ、○……空チョコボ



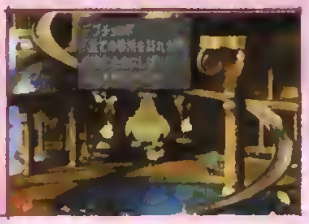
■お宝リスト

・チョコグラフ発見条件……チョコが「進化」の状態まで進化していれば、「場所」での「ここほれ！チョコボ」でチョコグラフを発見可能
※お宝を掘り出せる状況……掘り出すには、チョコが最低でも「進化」の状態まで進化している必要がある。また、最速だと、「DISC」「時期」のタイミングで掘り出すことが可能

No.		チョコグラフ名 「()」は地名	チョコグラフ発見条件 場所	進化	お宝を掘り出せる状況 DISC	時期	進化	お宝の中身
チョコグラフ	1	川のほとり	森	陸	1	狩猟祭終了後	陸	エリクサー×2、ハイポーション×3、エーテル×4、ゲルミナスブーツ×2
	2	山のはざま	森	陸	1	狩猟祭終了後	陸	ポーション×5、ハイポーション×5、テント×2、もめんのローブ×2
	3	みかいの地	森	陸	3	ヒルダガルデ3号入手後(※1)	陸	毒消し×10、ヒスイの腕輪×1、ウイングエッジ×3、カーコシップのカード×1
	4	やすらぎの浜	森	陸	1	ギザマルークの洞窟通過後	陸	浅き海辺をゆく能力(浅瀬チョコボに進化)
	5	枯れた砂兵	森	陸	2	外側の大陸に到着後	陸	フェニックスの羽×9、フェニックスの尾×5、ペリドット×12、ダイヤのこて×1
	6	いてつく大地	森	陸	3	ブルーナルシス入手後	陸	やまびこ草×5、ハイポーション×7、テント×3、劇場艇のカード×1
	7	忘れられた浅瀬	入り江	浅瀬	3	ブルーナルシス入手後	浅瀬	キサールの野菜×8、エーテル×5、ハイポーション×7、ドラゴンクロー×1
	8	遠くの浅瀬	森	陸	3	ブルーナルシス入手後	浅瀬	ポーション×37、わふだ×6、シールドアーマー×1、大地の衣×1
	9	枯れ果てゆく浅瀬	入り江	浅瀬	3	ブルーナルシス入手後	浅瀬	金の針×6、エーテル×4、フェザーブーツ×1、ンカイの腕輪×1
	10	ふかんの浅瀬	森	陸	1	ギザマルークの洞窟通過後	浅瀬	ポーション×8、フェニックスの尾×4、エーテル×3、魔術師のローブ×1
	11	小さな兵辺	森	陸	1	ギザマルークの洞窟通過後	浅瀬	万能薬×4、エリクサー×2、ライジングサン×8、オークスタッフ×1
	12	夜あけの浅瀬	入り江	浅瀬	3	ブルーナルシス入手後	浅瀬	険しき山を登る能力(山チョコボに進化)
	13	閉ざされた森	森	山	3	ブルーナルシス入手後	山	エーテル×7、エリクサー×2、ウイングエッジ×10、魔導師のつえ×1
	14	緑の高原	森	山	3	ブルーナルシス入手後	山	深き海原を泳ぐ能力(海チョコボに進化)
	15	夕ぐれの高原	入り江	浅瀬	3	忘れ去られた大陸に到着後	山	フェニックスの尾×12、原石×14、カイザーナックル×1、てつきょじんのカード×1
	16	忘れられた高原	森	山	3	忘れ去られた大陸に到着後	山	原石×17、エーテル×5、オパール×14、デモンズメイル×1
	17	夕ぐれの海原	入り江	海	3	ブルーナルシス入手後	海	フェニックスの羽×15、白のローブ×1、ダイヤモンド×1、マサムネのカード×1
	18	海	入り江	海	3	ブルーナルシス入手後	海	原石×27、光のローブ×1、鎮の髪×1、アレクサンダーのカード×1
	19	冷たい入り江	森	山	3	ブルーナルシス入手後	海	ペリドット×11、オパール×9、サファイア×15、トパーズ×19
	20	霊の近海	(※2)	海	3	ヒルダガルデ3号入手後	海	巣てなき空を飛ぶ能力(空チョコボに進化)
	21	外側の島	空中庭園	空	3	ヒルダガルデ3号入手後	空	アメジスト×21、ガーネット×16、原氏の鎧×1、ラグナロク×1
	22	外側の島2	入り江	海	3	ヒルダガルデ3号入手後	空	サファイア×11、サークレット×1、ふゆう石のかけら×1、ヒルダガルデ3号のカード×1
	23	せいれいの島	空中庭園	空	3	ヒルダガルデ3号入手後	空	ポーション×33、迷惑チン×15、司祭の帽子×1、ダークマターのカード×1
	24	忘れられた島	空中庭園	空	3	ヒルダガルデ3号入手後	空	リボン×1、転生の指輪×1、アメジスト×13、アークのカード×1
ヒビ	A	シーテンス氷原	—	—	3	ブルーナルシス入手後	山	ラピスラズリ×41、ロゼッタの指輪×1、まもりの指輪×1、ひくうていのカード×1
	B	シアウェイズ キャニオン東部	—	—	3	忘れ去られた大陸に到着後	山	目薬×19、マダインの指輪×1、原氏の兜×1、ヒルダガルデ1号のカード×1
	C	シアウェイズ キャニオン西部	—	—	3	忘れ去られた大陸に到着後	山	おとめのいのり×1、竜の髭×1、ガントレット×1、オーディンのカード×1
アワ	D	クワン洞沖(※3)	—	—	3	ブルーナルシス入手後	海	ガーネット×9、トパーズ×15、ねこの手ラケット×1、レッドローズのカード×1
	E	クェンティス半島沖	—	—	3	ブルーナルシス入手後	海	むぎわら帽子×8、ブルメリアブレス×8、アロハシャツ×7、サンダル×8
	E	コミューキレ海岸沖	—	—	3	ブルーナルシス入手後	海	ポーション×50、ハイポーション×25、エーテル×9、エリクサー×7
	G	ブロウバレー沖	—	—	3	ブルーナルシス入手後	海	万能薬×10、黒のローブ×1、原氏のこて×1、ブルーナルシスのカード×1
海	H	輝く島跡	—	—	4	DISC 4開始後	海	アクアマリン×10、アルテマウエポン×1、マクシミリアン×1、インビンシブルのカード×1

※1……チョコが山チョコボ以上に進化していれば、「ブルーナルシス入手後」
※2……チョコグラフのかけらを6個入手すれば、自動的に手に入る
※3……クワン洞のMAP 30-1 釣り場の先端部分を調べると入手可能

ミニゲームNo.3



チョコボのほっと一息

●場所……ワールドマップ全域

●時期……「チョコボのお宝さがし」で、32個すべてのお宝とモグネット本部を見つけたあと

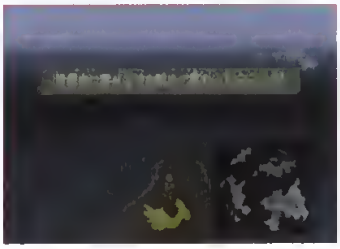
ルール

輝く島跡を含むワールドマップ上のお宝をすべて見つけ、モグネット本部にも入ったあとで、チョコボの桃源郷のMAP 43-2 王座にいるデブチョコボに話しかけると、チョコに関するイベントが発生（同時にデブチョコボのカードを入手）。このイベントが終了してから再度デブチョコボに会い、●ボタンで話しかければ、デブチョコボから世界中の砂浜を訪れるように言われる。

以降は、ジタンが砂浜やその周辺（砂浜と同じエリア名の場所）に立っている状態で●ボタンを押すと、合図の効果音が鳴るが、これが「砂浜を訪れた証明」となるのだ。

すべての砂浜を訪れると？

ワールドマップ上のすべての砂浜で「砂浜を訪れた証明」の効果音を鳴らすと、「世界中に寄せる波を眺めて身も心も安らいだ！」と表示されて、パーティー全員のHPとMPが全回復し、ステータス異常もすべて解除される。一度この状態になれば、以降も、いずれかの砂浜やその周辺で●ボタンを押すだけで同じ効果を得ることが可能。宿屋での休憩にくらべると、ギルを消費しないうえにウイルス状態も解除できるので、非常に役に立つ。



←ワールドマップ上にいるときに、無料で回復が行なえるようになるのだ。

攻略法

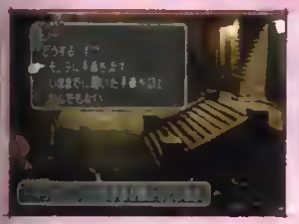
砂浜は、計21ヵ所にある（右図参照）。これらを効率よくまわりたければ、チョコに乗って海へ入り、各大陸の海岸沿いを進んでいけばいい。空を飛んでいく手もあるが、砂浜を見落としたり、地上へ着陸するときに森を探す必要があるので、あまりオススメはできない。

また、効果音を鳴らすときには、もれが出ないように、メニュー画面を開いてエリア名を確認しつつ鳴らしていこう。





ミニゲームNo.4



モグネット

●場所……世界各地

●時期……DISC 1のアレクサンドリア(タンタラス上演時)で、ネズミの子の家来になってMAP 1-15 尖塔のハシゴをのぼろうとしたあと

ルール

モグネットとは、モーグリたちのお手紙ネットワークのこと。世界各地にいるモーグリたちにとって、手紙は大切な通信手段だが、最近は配達人がなかなかやってきてくれないらしい。そこで、配達人にかわってモーグリたちに手紙を届けてあげよう。手紙を配達する流れは、右記のとおりだ。

一度に預かることができる手紙は3通までで、それ以上預かろうとした場合、手持ちのうちの1通を捨てる必要がある。ただし、物語の流れに合わせて、訪れた場所にいるモーグリにきちんと話しかけて手紙を配達していけば、預かっている手紙を捨てる状況におちいることはない。なお、手紙は届けた直後に読めるほか、それ以降も配達先のモーグリに話しかければ自由に読むことが可能だ(→P.338)。

配達の流れ

❶モーグリに話しかけて「モグネット」を選ぶ
❷●ボタンを押すか「なんでもない」を選んで、モグネットから抜ける
❸そのモーグリが、届けてほしい手紙を持っている場合は配達を頼まれる。引き受ければ、手紙を預かる
❹配達先のモーグリに話しかけて「モグネット」を選び、つづいて「手紙を渡す」を選べば、手紙を渡せる



←最初にクポから手紙を預かるときにかぎり、手紙の受け取りを拒否することができない。

配達のお礼

DISC 1で、ギザマルークの洞窟のMAP 18-4 裂け窟にいるモグタを救出したあとは、いずれかのモーグリに手紙を配達するごとに★クポの実がもらえる(ただし、★クポの実をすでに所持している場合はもらえない)。その★クポの実を、ギザマルークの洞窟のMAP 13-5 洞窟❸にいるモグタにあげると、お礼として右表のアイテムがもらえるのだ。

■モグタに★クポの実をあげたときのお礼

★クポの実を渡した順番	1個目のお礼	2個目以降のお礼
DISC 1~2 (クレイラ崩壊前)	エーテル、テント、フェニックスの羽のいずれか	
DISC 2 (クレイラ崩壊後)	エリクサー	エーテル、テント、フェニックスの羽のいずれか
DISC 3	イクステンション	
DISC 4	アロハシャツ	

自動的に届けられる手紙

モーグリの手紙には、ジタンたちが配達するものだけでなく、スティルツキンやルビィからの手紙のように、自動的に配達されるものもある。それらの手紙は、特定のモーグリに話しかければ「手紙が届いているクポ!」と教えてもらえ、直後に読むことができる。以降も自由に読める点は、ジタンが届けた手紙と同じだ。



←自動的に届いた手紙は、「モグネット」を選んだ直後に読むことになる。

モグネット本部復活

DISC 4でアレクサンドリア(崩壊後)のMAP 4-9 尖塔へ行き、クポに話しかけると、「モグネットの謎が解けそうだクポ!」と言われて、アトラへの手紙の配達を頼まれる。これ以降、クポからアトラへ、アトラからモモへ、モモからクモーレへ……というように手紙を配達していくことになるのだ。この一連の手紙によって、これまでモーグリたちの手紙がなかなか配達されなかった原因と、それを解消するためには★すべすべオイルが必要だということがわかる。

手紙を最後まで配達して、アレクサンドリア(崩壊後)のMAP 4-7 小劇場にいる人物から★すべすべオイルをもらったら、モグネット本部へ届けに行こう。ただし、モグネット本部へ入るには、Ⓐ『チョコボのお宝さがし』(→P.333)でチョコを山チョコボ以上に進化させる、Ⓑデッドペッパーを手に入れる、という2点を満たさなければならない。モグネット本部にはアルテミシオンがおり、彼に★すべすべオイルをあげると、お礼としてまもりの指輪がもらえる。また、同じく本部にいるモッシュに話しかければ、これまでに届けた手紙の数を教えてくれるが、最大数の27通を配達していても、とくに何も起こらない。

なお、モグネット復活後は、各地のセーブモーグリの会話内容が変化し、以降は手紙の配達を頼まれなくなる。

■モーグリのお手紙リスト

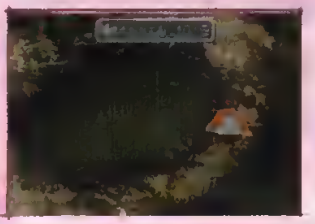
手紙のタイトル	配達			差出人と配達先	手紙を受け取るタイミング
白馬に乗った王子	ジタン	差出人	クポ	アレクサンドリア(タンタラス上演時)のMAP 1-15 尖塔	DISC 1・モグネットの説明を聞く(断ることはできない)
		配達先	モンティ	魔の森のMAP 3-7 泉	
ナワトビ・プリンス現る!	自動	差出人	クポ	—	DISC 1・ミニゲーム「ナワトビ」を50回以上跳ぶ(※1)
		配達先	モッシュ	アレクサンドリア城(ガーネット誘拐時)のMAP 5-1 警護室	
あんた大丈夫か?	自動	差出人	ルビィ	—	DISC 1・バクーとのバトルに勝ったあと
		配達先	モスコ	劇場艇プリマビスタ(墜落後)のMAP 10-1 船外	
氷のスティルツキン	自動	差出人	スティルツキン	—	手紙「白馬に乗った王子」を読んだあと
		配達先	モンティ	魔の森のMAP 3-7 泉	
氷づけにされてもた!	ジタン	差出人	モイス	氷の洞窟のMAP 3-3 氷花の間	DISC 1のみ
		配達先	グーモ	ダリの村のMAP 5-4 宿屋	
スティルツキンがボクのところへ	ジタン	差出人	クモップ	ダリの地下のMAP 3-2 物置き❶	DISC 1のみ
		配達先	モック	リンドブルム巨大城(通常時)のMAP 6-3 客室	
背中には世界中の地図が入ってるクポ?	ジタン	差出人	モック	リンドブルム巨大城(通常時)のMAP 6-3 客室	手紙「スティルツキンがボクのところへ」をモックに届ける
		配達先	アトラ	ブルメシアのMAP 2-3 宝物庫	
小劇場を作ることにしました	自動	差出人	ルビィ	—	DISC 1のみ
		配達先	モードン	リンドブルム・商業区(通常時)のMAP 6-1 宿屋❶	
まずはどこかで雨やどり	自動	差出人	スティルツキン	—	DISC 1のみ
		配達先	モンテ	リンドブルム巨大城(通常時)のMAP 6-13 地竜の門	
エキサイトしたクポ〜〜〜ッ!	自動	差出人	モードン	—	DISC 1・ミニゲーム「狩猟祭」の優勝ポイントが100以上(※2)
		配達先	モグミ	ギザマルークの洞窟のMAP 8-4 洞窟❸	
マリーちゃんの片想い	ジタン	差出人	グリモ	南ゲート(ボーデン駅)のMAP 14-1 ボーデン駅	DISC 1のみ
		配達先	ナズナ	南ゲート(山頂の駅)のMAP 14-2 休憩所	
とんがり帽子はもう嫌なのクポ〜	ジタン	差出人	アトラ	ブルメシアのMAP 2-3 宝物庫	DISC 1のみ
		配達先	モアナ	クレイラの幹のMAP 9-1 内部❺	
当たってるクポ?	ジタン	差出人	ナズナ	南ゲート(山頂の駅)のMAP 14-2 休憩所	DISC 2・手紙「マリーちゃんの片想い」をナズナに届ける
		配達先	モチョス	ガルガン・ルーのMAP 15-1 昇降口	
ウブ砂漠へ	自動	差出人	スティルツキン	—	DISC 2のみ
		配達先	モグリッヒ	トレノのMAP 12-2 ナイト家前	
タンタラスのみんなって	自動	差出人	ルビィ	—	DISC 2・クレイラの街の砂嵐が消えるまで
		配達先	モプリ	クレイラの街のMAP 9-6 宿屋	
いやな予感がするクポ〜!	自動	差出人	モアナ	—	DISC 2・クレイラの街の砂嵐が消えてから、アレクサンドリア軍か攻めてくるまで
		配達先	モプリ	クレイラの街のMAP 9-6 宿屋	
スティルツキンの修羅場	ジタン	差出人	モプリ	クレイラの街のMAP 9-3 砂避り	DISC 2・クレイラの街にアレクサンドリア軍が攻めてきたあと
				クレイラの街のMAP 9-8 大聖堂❷	
		配達先	セリノ	レッドローズのMAP 11-2 キャビン❷	
召喚獣オーディンの力	ジタン	差出人	セリノ	レッドローズのMAP 11-2 キャビン❷	手紙「スティルツキンの修羅場」をセリノに届ける
		配達先	モードン	リンドブルム・商業区(崩壊後)のMAP 6-1 宿屋❷	
ガーネット姫のウワサ……	自動	差出人	クポ	—	DISC 2・MAP 9-4 礼拝堂❷でダガーを救出してからMAP 11-2 女王の間にもどるまで(※3)
		配達先	モッシュ	アレクサンドリア城(ダガー救出時)のMAP 5-11 礼拝堂❶	



扉の前から脱出するずら	ジタン	差出人	モッシュ	アレクサンドリア城(ダガー救出時)のMAP 札拝室❶	DISC 2・ダガーを救出してMAP 女王の間を脱出したあと
		配達先	モンティ	ピナックルロックスのMAP 道❶	
もう……だめかもしれない	自動	差出人	スティルツキン	―	DISC 2・ラムウからペリドットを入手したあと
		配達先	モンティ	ピナックルロックスのMAP 道❶	
スター気取りのキザなヤツ	自動	差出人	ルビィ	―	DISC 2のみ
		配達先	モードン	リンドブルム・商業区(崩壊後)のMAP 宿屋❷	
行方不明クポ～～～ッ!	ジタン	差出人	モードン	リンドブルム・商業区(崩壊後)のMAP 宿屋❷	DISC 2のみ
		配達先	モンテ	リンドブルム巨大城(崩壊後)のMAP 地竜の門	
とてもひまクポッ!	自動	差出人	クッポ	―	DISC 2・クッポと会うまで
		配達先	モック	フォッシル・ルーのMAP 洞窟❶	
人生にとって大切なこと	ジタン	差出人	クッポ	フォッシル・ルーのMAP 採掘場	DISC 2のみ
		配達先	クポ	アレクサンドリア(ガーネット即位時)のMAP 尖塔	
				アレクサンドリア(崩壊後)のMAP 尖塔	
ラリクポッ!	ジタン	差出人	モグノシン	コンデヤ・パタのMAP 道具屋	DISC 2・黒魔道士の村に到着するまで
		配達先	スズナ	コンデヤ・パタ山道のMAP 根の道❶	
ビビの館	ジタン	差出人	モモ	黒魔道士の村のMAP 水車小屋前	DISC 2・黒魔道士の村に到着してから、一泊するまで
		配達先	モッキ	イーファの樹(青き連結)のMAP 根の入口(青き連結)	
				イーファの樹(クジャ追跡時)のMAP 幹	
コンデヤ・パタへ	自動	差出人	スティルツキン	―	DISC 2・黒魔道士の村で一泊してから、コンデヤ・パタ山道でエーコが仲間になるまで
		配達先	モモ	黒魔道士の村のMAP 水車小屋前	
福音か終末か	自動	差出人	スティルツキン	―	DISC 2・クジャ追跡時のみ
		配達先	モッキ	イーファの樹(クジャ追跡時)のMAP 幹	
モーグリだって	自動	差出人	モリシア	―	DISC 3・ATE「アルテミシオン」を見る
		配達先	クポ	アレクサンドリア(ガーネット即位時)のMAP 尖塔	
俺の旅心	自動	差出人	スティルツキン	―	DISC 3・アレクサンドリア(ガーネット即位時)で操作キャラクターがジタンのときのみ
		配達先	クポ	アレクサンドリア(ガーネット即位時)のMAP 尖塔	
新チャンピオン	自動	差出人	クポ	―	DISC 3・ミニゲーム「かけっこ」で、カバオのかけっこレベルを20以上にする(※4)
		配達先	モグリッヒ	トレノのMAP ナイト家前	
アレクサンドリア崩壊	ジタン	差出人	モック	リンドブルム巨大城(復興後)のMAP 客室	DISC 3・デザートエンプレスに到着するまで
		配達先	モードン	リンドブルム・商業区(復興後)のMAP 宿屋❷	
プンプンなのクポッ!	ジタン	差出人	ミモザ	ウイユヴェールのMAP 外観	DISC 3のみ
		配達先	モエル	ウイユヴェールのMAP 星々の間	
スティルツキン動き出す	ジタン	差出人	モジート	デザートエンプレスのMAP 拷問室(脱獄後)	DISC 3のみ
		配達先	モングル	デザートエンプレスのMAP 書庫	
たのむ……	自動	差出人	アルテミシオン	―	DISC 3・エーコが誘拐されてから、エーコを救出するまで
		配達先	モリシア	エスト・ガザのMAP 展望台	
実はあたしも……	ジタン	差出人	モリシア	エスト・ガザのMAP 展望台	DISC 3・エーコが誘拐されてから、エーコを救出するまで
		配達先	モラン	グルグ火山のMAP 室内❸	
モグネット本部ってどこ?	ジタン	差出人	モラン	グルグ火山のMAP 室内❸	DISC 3・エーコ救出前に手紙「実はあたしも……」をモランに届ける
		配達先	モンド	グルグ火山のMAP 通路❸	
モグネット本部はどこにあるのか!?	ジタン	差出人	モック	リンドブルム巨大城(復興後)のMAP 客室	DISC 3・グルグ火山でエーコを救出してから、イプセンの古城のMAP ホールに入るまで
		配達先	クモーレ	イプセンの古城のMAP 小部屋	
初めてのモグネット	ジタン	差出人	モーロック	ブラン・バルのMAP 倉庫❶	DISC 3のみ
				パンデモニウム(合流時)のMAP ホール❶	
		配達先	モズメ	パンデモニウム(合流時)のMAP メイズ	
何かが足りなくて	ジタン	差出人	クポ	アレクサンドリア(崩壊後)のMAP 尖塔	DISC 4のみ
		配達先	アトラ	ブルメシアのMAP 宝物庫	
特別な何か	ジタン	差出人	アトラ	ブルメシアのMAP 宝物庫	手紙「何かが足りなくて」をアトラに届ける
		配達先	モモ	黒魔道士の村のMAP 水車小屋前	
珍しいものだから	ジタン	差出人	モモ	黒魔道士の村のMAP 水車小屋前	手紙「特別な何か」をモモに届ける
		配達先	クモーレ	イプセンの古城のMAP 小部屋	
アレはどこにあるクポ!?	ジタン	差出人	クモーレ	イプセンの古城のMAP 小部屋	手紙「珍しいものだから」をクモーレに届ける
		配達先	モイス	クの沼(霧の大陸)のMAP 茂み❺	
アレってゆうたらアレのことや	ジタン	差出人	モイス	クの沼(霧の大陸)のMAP 茂み❺	手紙「アレはどこにあるクポ!?」をモイスに届ける
		配達先	モゲレオ	ダゲレオのMAP 右ホール	
すべすべオイル	ジタン	差出人	モゲレオ	ダゲレオのMAP 右ホール	手紙「アレってゆうたらアレのことや」をモゲレオに届ける
		配達先	クポ	アレクサンドリア(崩壊後)のMAP 尖塔	

※1……手紙内のクポがナワトビを跳べる回数は、子ども(ビビ)が跳んだ回数の1／3になる(端数切り捨て)
※2……手紙内の去年優勝したベルナのポイントは、今年の最高狩猟ポイントの2／3になる(端数切り捨て)
※3……手紙の最後の一文は、アレクサンドリア城でのダガーとブラネの会話中の選択(ブラネの話を信じる／信じない)により変化
※4……カバオのかけっこレベルが60以上だと内容が変化

ミニゲームNo.5



カエルとり

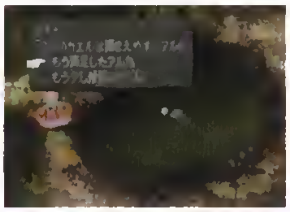
●場所……世界各地のク族の沼

●時期……DISC 1でリンドブルム巨大城(通常時)を出発したあと(クイナがパーティーにいるときしかプレイできない)

ルール

クイナがパーティーにいるときに、ク族の沼にある、カエルの棲む沼へ行くと、クイナが「ちょっとだけカエル取っていいアルか？」と聞いてくる(沼にカエルが1匹もいない場合をのぞく)。ここで「少し待っててやるよ」を選べば『カエルとり』に挑戦できるのだ。

カエルを捕まえるには、カエルの近くで●ボタンを押せばいい。なお、ほかのマップへ移動しようとするとジタンが現れ、ゲームを終わらせることができる。



←ジタンがもどってきたときに「もう少し頑張るアルね」を選ぶと、「カエルとり」を続行可能。

カエルの特徴

ク族の沼に棲んでいるカエルには、以下のような特徴がある。また、カエルは一定の条件のもとで成長や繁殖をする(→P.342)。

Ⓐカエルには、おたまじゃくし、子どもガエル、おとなガエルという3つの成長段階がある。これらのうち、おたまじゃくしのときには捕まえることができない。

Ⓑひとつの沼に棲むカエルは、おたまじゃくしを含めて最大で8匹まで。8匹未満になると繁殖が行なわれる。

Ⓒおとなガエルにはオスとメスがあり、捕まえたときのメッセージで確認できるほか、外見も少し異なる(オスはやや暗い色で足のあたりが黄色く、メスは明るい色で黒い線がある)。

4つの沼のちがい

ク族の沼は世界各地に4つあり、それぞれの場所でカエルの捕まえやすさ(難易度)、おたまじゃくしが生まれる確率(繁殖率)、カエルが成長するスピード(成長スピード)が下記のように異なる(繁殖率や成長スピードのくわしい解説はP.342参照)。ちなみに難易度は、カエルが移動する頻度や、クイナから逃げやすいかどうか、などによって3段階にわけられている。

霧の大陸

●難易度:ふつう
●繁殖率:ふつう
●成長スピード:ふつう



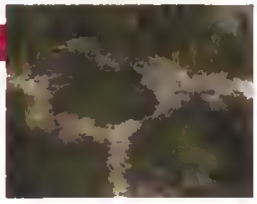
外側の大陸

●難易度:難しい
●繁殖率:高い
●成長スピード:速い



ラナール島

●難易度:ふつう
●繁殖率:高い
●成長スピード:速い



忘れ去られた大陸

●難易度:簡単
●繁殖率:低い
●成長スピード:遅い





賞品と特典

捕まえたカエル(おとなか子どもかは無関係)の合計数が右表の数に達すると、クエールからアイテムがもらえる。また、青魔法『カエルおとし』で敵に与えるダメージ量は「クイナが捕まえたカエルの数×クイナのLv」となっており、捕まえたカエルの数が多くなるほど威力が上がっていくのだ。

■「カエルとり」でクエールからもらえるもの

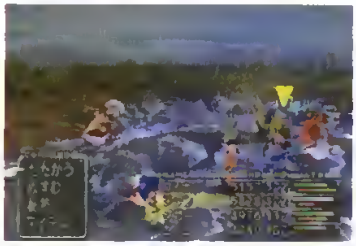
捕まえたカエルの合計数		捕まえたカエルの合計数	
2匹	原石	23匹	銀のフォーク
5匹	エーテル	33匹	ビストロフォーク
9匹	シルクのローブ	45匹	バトルブーツ
15匹	エリクサー	99匹	ガストロフォーク(※1)

※1……カエルを99匹捕まえたあとに行なわれる、クエールとのバトルに勝利すると入手可能

クエール師匠の試練

捕まえたカエルの数が99匹に達すると、クイナの"卒業試験"として、クエールとのバトルが行なわれる。99匹目のカエルを捕まえると、メニュー画面を開く機会もなくバトルに突入してしまうので、『カエルとり』を行なう前に装備を整えておこう。クエールは、『ウォータ』『アクアブレス』といった水属性を持つ攻撃魔法や、ステータス異常を発生させる魔法を多用してくるので、水属性を吸収(もしくは無効化)するアイテムや、ステータス異常を防ぐサポートアビリティを中心に装備しておくといい。また、サポートアビリティ『いつでもリフレク』で攻撃を防ぎつつ、青魔法『マジックハンマー』などでクエールの残りMPをゼロにしてから攻撃に転じる戦法も有効だ。

クエールに勝利すれば、クイナの最強武器であるガストロフォークがもらえる。なお、これ以降も『カエルとり』を遊ぶことは可能だが、何匹捕まえてもアイテムはもらえない(『カエル落とし』の威力を上げることはできる)。



←水属性を吸収または無効化できるようにしておけば、ダメージを受ける攻撃は「ローリンローリン」だけになる。

攻略法

カエルは、クイナが近づくと逃げる習性があるため、すでに岸へあがっているカエルを捕まえるのは難しい。よって、まずは岸から離れた位置でカエルが近づいてくるのを待とう。カエルが岸に向かってジャンプしたのが見えたら、すかさず●ボタンを連打しながら近づくと、うまく捕まえることができる。そのほか、カエルがギリギリまで岸に近づいているときもチャンス。このときにカエルの目前で●ボタンを連打していると、カエルが移動をはじめた瞬間に、水中にいるにもかかわらず捕まえられる場合があるのだ。なお、霧の大陸にあるク族の沼では、橋の上からでもカエルを捕まえることができる(右写真を参照)。

効率を考えるなら、ひとつの沼にいるカエルを全部捕まえるのではなく、オスとメスを1匹ずつ残して、そのあとはカエルが繁殖するのを待つといい。ただし、すべてのおたまじゃくしがおとなガエルに成長するまで待つ必要はない。子どももおとなも1匹と見なされるので、子どもガエルまで成長した時点で捕まえていこう。

短時間で大量のカエルを捕まえたいときには、1ヵ所の沼を何度も訪れるのではなく、おとなカエルのオスとメスを1～2匹ずつ残しながら、4ヵ所の沼を順番にまわるようにすること。こうすれば、ほかの3ヵ所をまわっているあいだに繁殖が進むため、効率よくカエルを捕まえることができるのだ。



↑霧の大陸のク族の沼では、橋の上からでも、下にいるカエルを捕まえることができるのだ。

カエルの繁殖

カエルを捕まえて棲息数が減った場合、新たなカエルがいきなり増えるわけではない。おたまじゃくしが生まれ、それが子どもガエル→おとなガエルと段階を踏んで成長していくのだ。

おたまじゃくしの誕生判定、およびカエルの成長判定は、ジタンたちがワールドマップに出た時点から10分前後が経過するごとに、下記の要領で行なわれる。ただし、10分が経過する前にク族の沼へもどると、それまで経過していたぶんの時間は無効になってしまうので注意。なお、基本的にはカエルを捕まえるのが難しい沼ほど、おたまじゃくしの生まれる確率が高く、おとなガエルに成長するまでのスピードも速い。

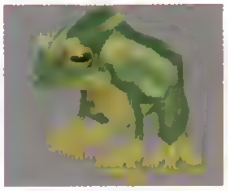
おたまじゃくし



子どもガエル



おとなガエル(オス)



おとなガエル(メス)



おたまじゃくしの誕生判定の仕組み

Ⓐ カエルの数(おたまじゃくしを含む)が8匹未満で、オスとメスのつがいが1組以上いるときにのみ、おたまじゃくしが誕生する
Ⓑ オスとメスのつがいが多いほど、おたまじゃくしは生まれやすくなる
Ⓒ 沼によって、おたまじゃくしの生まれる確率(＝繁殖率)が異なる

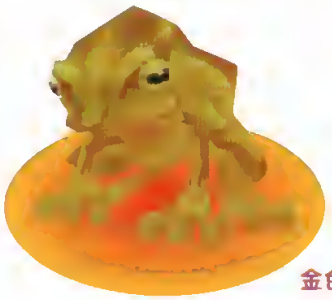
カエルの成長判定の仕組み

Ⓐ おたまじゃくしやカエルは、成長判定が行なわれるごとに、1歳ずつ歳をとる(カエルに寿命はない)
Ⓑ 何歳になると子どもガエルやおとなガエルに成長するか(＝成長スピード)は、沼によって異なる
Ⓒ どんなに遅くても15歳までには、おとなガエルに成長する

金色のカエル

霧の大陸にあるク族の沼をはじめて訪れたときには、カエルのなかに1匹だけ金色のカエルがいる。このカエルがいる沼では、通常よりも繁殖率が高くなり、カエルの成長スピードも速くなるのだ。金色のカエルは、つねに世界中に1匹しか存在しない。また、金色のカエルを捕まえると、それ以降に、金色のカエルになる素質を持ったおたまじゃくしがどこかの沼に誕生する。

ちなみに、おたまじゃくしや子どもガエルの時点では、金色のカエルになる素質があるかどうかを見わけることはできず、繁殖率アップなどの効果も発揮されない。また、確認することはできないが、金色のカエルにも性別はある。



金色のカエル

カエルの絶滅

おたまじゃくしや子どもガエルが1匹もいないときに、『カエルとり』でオスとメスのどちらか一方しか残さなかった(あるいはおとなガエルを1匹も残さなかった)場合、カエルは絶滅し、強制的におたまじゃくしが2匹の状態となる。

いったん絶滅すると、右図のプロセスを経てオスとメスのつがいが復活したあとでなければカエルの繁殖は行なわれない。よって、カエルを数多く捕まえたいときは、時間的な効率を上げるために、オスとメスを最低でも1匹ずつ残すようにしよう。

■カエルが絶滅してから オスとメスのつがいが復活するまでのプロセス

本文中の状況下でジタンたちがク族の沼からワールドマップへ出る
↓ 直後
沼にいたカエルが絶滅して、成長するとオスとメスになる2匹のおたまじゃくしのみになる
↓ ある程度の時間が経過して歳をとる
おたまじゃくしが成長して2匹の子どもガエルになる
↓ ある程度の時間が経過して歳をとる
子どもガエルが成長してオスとメスのおとなガエルになる



ミニゲームNo.6



オークション

●場所……トレノのMAP 46-12 オークション会場

●時期……DISC 2でトレノを訪れたあと

ルール

貴族たちとのアイテムの競売に参加する。出品されたアイテムに対して、最終的にほかの買い手よりも高い値段をつければ競り落とすことが可能。買い値の提示は、舞台の前でオークショニアのほうを向き(フィールアイコンが出ている状態で)、●ボタンを押すことで行なえる。提示額はその時点での最高額より100ギル以上高い値段でなければならず、所持ギルを超える額は提示できない。

なお、1回のオークションで出品されるアイテムは4つで、そのラインナップはジタンたちの所持アイテムや物語の進行度に応じて変化するようになっている(→P.344)。



←買い値は100ギル単位で設定。金額を設定して●ボタンを押すと、買い値を提示したことになる。



➡4つのアイテムの競売が終わると休憩に入る。再開させるには、いったんオークション会場を出ればいい。

ほかの買い手について

ジタンたちのほかにオークションに参加する人物は5人いる。彼らには個別に、提示額の上限が設定されており、その金額を超えて値段を提示することはない。提示額の上限は、各アイテムの競売がはじまる時点で以下のルールによって決定されるが、オークションの途中で「ムムム……」と言うたびに、その人物の上限が少しずつ引き上げられていく。

ちなみに、「ムムム……」と言う確率は、その時点での最高額が自分の提示額の上限に近づくほど高くなる。

オークション参加者の上限額設定ルール

Ⓐ基本的には、出品されるアイテムの基本額(右表参照)の0.5～1.5倍の範囲からランダムで設定
Ⓑすでにアイテムを落札している人物は、その落札価格ぶんだけ上限額が減る
Ⓒ4番目の品のみ、左側最前列にいる赤いマントの男の上限額が、通常の2倍になる
Ⓓいかなる場合でも、上限額が基本額の2倍および95000ギルを超えることはない

■出品されるアイテムの基本額

アイテム名	基本額	提示額(Ⓐ～Ⓒの範囲)
★ミニシド	3000ギル	1500～4500
アンクレット	15000ギル	7500～22500
★ネズミのしっぽ	20000ギル	10000～30000
★グリフォンハート	6000ギル	3000～9000
魔術師のローブ	7000ギル	3500～10500
エリクサー	31000ギル	15500～46500
フェザーブーツ	15000ギル	7500～22500
★ドーガの魔導器	8000ギル	4000～12000
妖精のピアス	8000ギル	4000～12000
★魔法の指先	50000ギル	25000～75000
プロミストリング	24000ギル	12000～36000
★ウネの夢幻鏡	12000ギル	6000～18000
マダインの指輪	7000ギル	3500～10500
ダークマター	18900ギル	9400～28300
盗賊のこて	27000ギル	13500～40500
リボン	74400ギル	37200～95000
リフレクトリング	12000ギル	6000～18000
パールルージュ	14000ギル	7000～21000

攻略法

品物を安い値段で落札できるかどうかは、競売の開始時に設定される「ほかの買い手たちの上限額」によって決まってくる。出品されるアイテムの基本額を参考に、現時点での相場が高いか低いかを見きわめることが大事だ。相場があまりに高いようなら無理に競わず、いったんオークション会場に入り直して、あらためて競売をスタートさせたほうがいい。

オークション中は、少しずつ値段を上げていくと、落札価格が高くなってしまいやすい。ほかの買い手たちが積極的に値段を提示しているあいだはおとなしく見ているか、思い切って高額を提示するか、どちらかにしよう。

ある程度値段が上がると、オークショニアが「○○ギル、他にございませんか？」と言うが、このときには提示額がほかの買い手たちの上限額を超えている場合が多い。ここで提示額より100ギルだけ高い値段を提示すれば、かなり高確率で落札できるのだ。もし、ほかの買い手がさらに値段をつり上げてきたら、ふたたびオークショニアのセリフを待って、同じように対処すること。

オークションに出品されるアイテム

オークションにどの品物が出品されるかは、1番目の品～4番目の品のそれぞれに用意されている出品リストをもとに決まる。各出品リストには4～5個ずつの候補が設定されており、CHECK番号順に出品条件をチェックし、条件を満たしていれば、その品物が出品されるのだ。

(例) 1番目の品の場合、まずはCHECK番号1の条件をチェック。これを満たしていれば75%の確率で★ミニシドが出品されるが、満たしていなければCHECK番号2の条件をチェックする。以降、出品されるアイテムが決まるまで、CHECK番号順にチェックをくり返す。

表の項目名の意味

- CHECK番号……出品条件をチェックする順番。
- 出品条件……その品物がオークションに出品される条件。「持っていない」は、アイテム画面内にそのアイテムがない状態を示す。つまり、キャラクターが装備しているアイテムは「持っていない」と見なされる。
- 出品確率……条件を満たしたあと、この確率によって最終的に出品されるかどうかが決定。そのため、確率によっては、条件を満たしていても実際には出品されない可能性もある。
- 分類……オークショニアがその品物を紹介するときの分類。「珍品」はだいじなもの、「名品」は防具、アクセサリおよび消費アイテム。
- 初期価格……競売の開始価格。これ以下の値段を提示することはできない

■オークション出品リスト

CHECK番号		出品条件	出品確率	分類	出品されるアイテム	初期価格
1番目の品	1	★ミニシドを持っていない	75%	珍品	★ミニシド	500ギル
	2	DISC 3以降で、なおかつアンクレットを持っていない	50%	名品	アンクレット	2500ギル
	3	DISC 3以降で、なおかつ★ネズミのしっぽを持っていない	75%	珍品	★ネズミのしっぽ	3300ギル
	4	★グリフォンハートを持っていない	75%	珍品	★グリフォンハート	1000ギル
	5	CHECK番号1～4で出品アイテムが決まらなかった	100%	名品	魔術師のローブ	1200ギル
2番目の品	1	DISC 3(ブルーナルシス入手)以降、なおかつエリクサーの所持数が4個以下	100%	名品	エリクサー	5200ギル
	2	DISC 3以降で、なおかつフェザーブーツを持っていない	75%	名品	フェザーブーツ	2600ギル
	3	★ドーガの魔導器を持っていない	75%	珍品	★トーガの魔導器	1400ギル
	4	CHECK番号1～3で出品アイテムが決まらなかった	100%	名品	妖精のピアス	1400ギル
3番目の品	1	DISC 4で、なおかつ特定の珍品(※1)をすべて転売しており、さらに★魔法の指先を落札したことがない	100%	珍品	★魔法の指先	8900ギル
	2	DISC 3(ブルーナルシス入手)以降、なおかつプロミストリングを持っていない	75%	名品	プロミストリング	4300ギル
	3	★ウネの夢幻鏡を持っていない	75%	珍品	★ウネの夢幻鏡	2200ギル
	4	CHECK番号1～3で出品アイテムが決まらなかった	100%	名品	マダインの指輪	1300ギル
4番目の品	1	DISC 3以降で、なおかつダークマターを落札したことがない	100%	名品	ダークマター	2700ギル
	2	DISC 3(ブルーナルシス入手)以降、なおかつ盗賊のこてを落札したことがない	100%	名品	盗賊のこて	4500ギル
	3	DISC 4で、なおかつリボンを落札したことがない	100%	名品	リボン	12400ギル
	4	リフレクトリングを落札したことがない	100%	名品	リフレクトリング	2200ギル
	5	CHECK番号1～4の条件を満たさなかった	100%	名品	パールルージュ	2500ギル

※1……★グリフォンハート、★ドーガの魔導器、★ウネの夢幻鏡、★ネズミのしっぽの4つ



ミニゲームNo.7



わらしべ長者

●場所……トレノおよびダゲレオ

●時期……DISC 2でトレノを訪れたあと

珍品を転売する

『オークション』(→P.343)で「珍品」とされているアイテムを落札したのち、トレノの街の人に話しかけると、「売ってくれないか」と頼まれることがある。これらのアイテムをできるだけ安値で落札して売りつければ、その差額でギルを儲けることが可能だ。また、たとえ儲けが少なかった(あるいは赤字になった)としても、この行為自体が貴重なアイテムを手に入れるための条件になっているので、転売しておいてソンはない。

なお、MAP 46-5 合成屋にいる学者以外の人物に対して、アイテムを売るのを2回断ると、ふたたび相手に話しかけても「売ってくれ」と頼んでこなくなる。そのときは、いったんマップを切りかえれば、ふたたび商談に入ることが可能だ。また、転売したアイテムはもう一度オークションに出品されるものの、人に売ることができるのは1回のみとなっている。



←売るのを1回断ると価格を値上げしてくる人物に対しては、値上げ後に売るようにしよう。

■転売できる珍品と売却相手

★ドーガの魔導器	学者	MAP 46-5 合成屋	10000ギル
★ウネの夢幻鏡	貴族の男	MAP 46-3 ヒショップ家前	12000ギル／15000ギル
★グリフォンハート	冒険者	MAP 46-3 ヒショップ家前	8000ギル／10000ギル
★ネズミのしっぽ(※1)	冒険者	MAP 46-3 ヒショップ家前	20000ギル／25000ギル

※売却価格の欄にある「／」の左側は最初に提示される売却価格。売るのを1回断ると、右側の価格に値上げしてくる
※1……同時に★グリフォンハートを持っていた場合は、先に★グリフォンハートを売却したあと、いったんマップを切りかえてから話しかければ売却可能

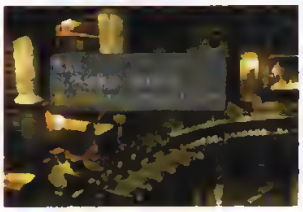
魔法の指先を落札してエクスカリバーを入手

★グリフォンハート、★ドーガの魔導器、★ウネの夢幻鏡、★ネズミのしっぽをすべて転売すると、★魔法の指先がオークションに出品されるようになる(DISC 4のみ)。★魔法の指先は、ほかの品物にくらべて高額なほうだが、これを落札してダゲレオのMAP 36-4 2階にいる老人にあげれば、そのお礼としてエクスカリバーがもらえるのだ。

エクスカリバーは、スタイナーが装備できる武器のなかで3番目に攻撃力が高い。また、剣技『クライムハザード』を修得できるふたつの武器のうちのひとつ(もうひとつは、入手が非常に困難なエクスカリバーII)なので、ぜひとも手に入れておきたい。



←4つの珍品を転売したら、「オークション」に出品される★魔法の指先を落札する。



←ダゲレオに行って老人に★魔法の指先を渡せば、エクスカリバーを入手できるのだ。

PART
こぶたのトラコフ
チョコボのえさやり
モグネット
カエルとり
オークション
わらしべ長者
○×クイズ
精霊モンスター
コーヒー豆
ステラツィオ
トレジャーハンターランク
腕試しバトル
ナワトビ
チャンバラ
狩猟祭
発掘
かけっこ
シャッフルゲーム
ブラックジャック

ミニゲームNo.8



○×クイズ

●場所……ワールドマップ全域の森

●時期……DISC 1で魔の森を抜けたあと

ルール

ワールドマップ上の森を移動していると、ラグタイムマウスと遭遇することがある(同時にマルとバツも出現)。ラグタイムマウスは『FF IX』に関する○×クイズを出題してくるので、正しいと思えばマルを、まちがっていると思えばバツを攻撃しよう。その後、ラグタイムマウスが正解を発表して、バトルは終了する。ただし、右記のⒶ～Ⓒのいずれかの行動をとった場合は無効解答となってしまう(バトルが終了)。無効解答は誤答ではないので、その問題はキャンセルとなり、のちにラグタイムマウスとエンカウントしたとき再出題される。また、出題から20秒以内にマルかバツを攻撃しなかった(タイムオーバーになった)場合は、誤答あつかいになる。

クイズ問題は全部で16問あり、1回のバトルにつき1問が、まだ解答していない問題のなかからランダムで出題される。

『○×クイズ』で無効解答となる行動

Ⓐ ラグタイムマウスを対象にした行動を行なった
Ⓑ 全体攻撃でマルとバツの両方を攻撃した
Ⓒ ジタンたちがバトルから逃げた

賞金

クイズに正解すれば、そのたびに通算正解数に応じた賞金がもらえる。たとえば、第6問に正解した結果、通算正解数が4になったときには、2000ギルがもらえるわけだ。ちなみに、誤答時にはラグタイムマウスから攻撃されてしまうが、ダメージは受けない。

■通算正解数と賞金額の対応

通算正解数	賞金	通算正解数	賞金
1～3	1000ギル	10～11	5000ギル
4～5	2000ギル	12～13	6000ギル
6～7	3000ギル	14～15	7000ギル
8～9	4000ギル	16	10000ギル

最終正解率の発表

全16問が終了したのち、もう一度ラグタイムマウスとエンカウントすると、最終正解率(小数点以下切り捨て)の発表がある。最終正解率を発表後、ラグタイムマウスはひとこと感想を言って去っていき、バトルは終了となるが、このとき最終正解率が80%以上(13問以上正解)なら、戦利品としてまもりの指輪がもらえるのだ。また、最終正解率が100%(全問正解)だった場合のみ、ラグタイムマウスが自滅して、まもりの指輪のほかにEXPとギルも手に入る。

『○×クイズ』の問題と正解

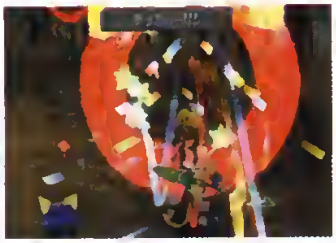
『○×クイズ』で出題されるクイズ問題と正解は右ページのとおり。各問題には問題番号がついているが、番号順に出題されるわけではなく、物語の進行度に応じた出題範囲のなかからランダムで出題順が決まっていくのだ。ただし、Q16はかならず一番最後に出題される。

■シナリオの進行度と出題範囲の対応

時期	出題範囲
ゲーム開始～霧の大陸脱出前	Q4まで(出題順はランダム)
外側の大陸到着～ブルーナルシス入手前	Q10まで(出題順はランダム)
ブルーナルシス入手後	Q15まで(出題順はランダム)
Q1～Q15に解答後	Q16

■ラグタイムマウスが出題する全クイズ問題と正解

Q1	第15次リンドブルム戦役は1600年である？	×
Q2	チョコボの森はリンドブルムと南ケートの間にある？	○
Q3	劇場艇ブリマビスタは、オルベルタ造船所で作られた？	×
Q4	「君の小鳥になりたい」はエイフォン卿の作である？	×
Q5	友好的で攻撃してこないムーもいる？	○
Q6	リンドブルムのエアキャブは1日24時間運行してる？	○
Q7	リンドブルム城はアレクサンドリア城より大きい？	○
Q8	フォッシル・ルーはトレノとアレクサンドリアをむすんでる？	×
Q9	劇場艇ブリマビスタは、霧を利用して飛んでる？	○
Q10	鉄馬車ベルクメアは創業87年である？	○
Q11	コンデヤ・パタはゴブリンの里である？	×
Q12	ボボードリは富をもたらす鳥として知られている？	×
Q13	トレノのオープンカフェ「カルド・カルタ」は会員制である？	○
Q14	ブリマビスタには「ひとめぼれ」という意味がある？	×
Q15	世界に砂漠は1つしかない？	×
Q16	わたくしラグタイムマウスを倒すことはできる？	○



↑各地で行なえる会話の内容などを参考にして、正解を導き出そう。

ミニゲームNo.9



精霊モンスター

●場所……ワールドマップ全域

●時期……DISC 1で魔の森を抜けたあと

イベントの内容

ールドマップでは、こちらに攻撃を行なわず原石や宝石をほしがる"精霊モンスター"とエンカウントすることがある。ほしがっているアイテムを彼らに対して使用すれば、お礼として戦利品が手に入るうえ、通常のバトルとくらべて格段に多くのAPが得られるのだ。

ちなみに、精霊モンスターに対して攻撃を仕掛けると逃げてしまうが(絶対に倒すことはできない)、のちにふたたびエンカウントすることは可能。また、アイテムをあげて満足させると、以降はその精霊モンスターとは二度とエンカウントしなくなる。

つぎに出会うべき精霊モンスターは……？

精霊モンスターにアイテムをあげると、去りぎわにつぎに出会うべき精霊モンスターの名前を教えてもらえる。「精霊モンスターの出現場所は、基本的に同タイプの通常のモンスターの出現場所と同じ」ということを頭に入れて、つぎに出会うべき精霊モンスターを探すといい。ただし、順番どおりにアイテムをあげなかったとしても、次のイベントの進行に大きな影響はない(去りぎわに、すでにアイテムをあげている精霊モンスターの名前を言わなくなるだけ)。なお、精霊モンスターは全部で9種類(→P.348)。そのほか、精霊モンスターと同じようにアイテムを要求してくるいただきキャットというモンスターもいるが、精霊モンスターのフリをしているだけなので、まちがえてアイテムをあげないように注意したい。



←出現場所やほしがるアイテムを考慮すると、去りぎわに教えてくれる順番どおりに出会うのが効率的。

PART
ここまれ！チョコボ
チョコボの引き寄せ
チョコボの育て方
モグネット
カエルとり
ターション
わらしべ長者
○×クイズ
精霊モンスター
コーヒー豆
ステラツィオ
トレジャーハンターランク
腕試しバトル
ナワトビ
チャンバラ
狩猟祭
発掘
かけっこ
シャッフルゲーム
ブラックジャック

ヤーン(精霊)との遭遇

ヤーン(精霊)以外の8種類の精霊モンスターすべてにアイテムをあげていれば、ヤーン(精霊)にアイテムをあげることが可能となる。ヤーン(精霊)にアイテムをあげると、戦利品と大量のAPがもらえるだけでなく、右記の恩恵が得られるのだ。ちなみに、ほかにまだアイテムをあげていない精霊モンスターがいるときにヤーン(精霊)と遭遇すると、ヤーン(精霊)は「ほかのみんなに会ってきた……？」と言い残して逃げてしまう。

ヤーン(精霊)にアイテムを与えたときに得られる恩恵
- Ⓐオズマに対し、ラケット以外の武器で「たたかう」を行なっても攻撃が当たるようになる
- Ⓑオズマの「闇属性吸収」が「闇属性弱点」に変わる

■精霊モンスターリスト

精霊モンスター名	要求されるアイテム	AP	返すアイテム	出現場所
ムー(精霊)	原石	10	ポーション、目薬	ダリの村周辺の森・草原 魔の森～氷の洞窟周辺の草原(DISC 3～4) 魔の森～氷の洞窟周辺の森(DISC 3)
ゴースト(精霊)	原石	10	ハイポーション	トレノ周辺の森・草原
レディーバグ(精霊)	原石×2	20	エーテル、やまびこ草	コンデヤ・パタ～黒魔道士の村周辺の森・草原 ク族の沼(霧の大陸)周辺の森・草原(DISC 3～4)
イエティ(精霊)	原石×2	20	エリクサー	マダイン・サリ周辺の森・草原 ブルメシア周辺の草原(DISC 3～4)
ニンフ(精霊)	原石×3	30	エメラルド	イーファの樹周辺の森・草原 クレイラの幹周辺の草原(DISC 3～4)
ジャバウォック(精霊)	エメラルド	40	ムーンストーン	ク族の沼(忘れ去られた大陸)やウイユヴェール周辺の森・荒地
フェザーサークル(精霊)	ムーンストーン	30	ラピスラズリ	閉ざされた大陸全域の氷原
ガルーダ(精霊)	ラピスラズリ	40	ダイヤモント	ボーボス高原(ギザマルークの洞窟上部)の森
ヤーン(精霊)	ダイヤモンド	50	ロゼッタの指輪	バイル島(イーファの樹南西沖の島)の森

オズマとのバトル

チョコボの空中庭園の奥にある塚を調べると、ヤーン(精霊)が「まーるいあいつ」と呼んでいた、オズマとのバトルを行なうことが可能。オズマを倒すことができればメネからオズマのカードと★こうりゃくぼんがもらえる(同時にパーティー全員のHPとMPが全回復し、ステータス異常もすべて解除される)。なお、カードの所持枚数が100枚だった場合、メネは渡そうとしたカードを塚の前に置いてくれるので、所持枚数を減らしてから拾えばいい。

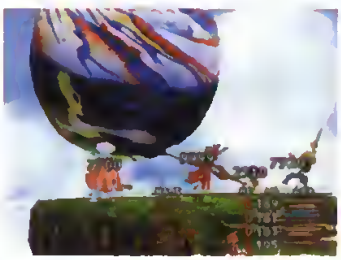
最強のモンスターとも言えるオズマと戦うさいには、しっかりとした戦略を立てておかないと、あっさり全滅してしまう可能性が高い。また勝敗には運の要素が大きく関わってくるため何度も挑戦する覚悟が必要だ。



←塚を調べると、メネが再確認をしてくれる。このときには、パーティー編成なども行なうことが可能。

オズマ攻略法

オズマは、自身のATBゲージが瞬時に満タンになるという特性を持つ。さらに、『メテオ』『カーズ』『フレアスター』などの強力な攻撃を使うううえ、『ケアルガ』でHPを大幅に回復させるなど、非常に苦戦させられる相手だ。そのため、オズマの行動パターンを知っておくことが、バトルに勝利するための必須条件となる。



←対策を立てずにバトルをはじめると、あっという間に全滅してしまう危険性が高い。



オズマ攻略法❶：基礎知識

オズマは、奇数回目の行動時と偶数回目の行動時に何を行なうかが、P.350の表のように決まっている(そのほか、こちらからの行動に対してカウンターで行動することもある)。なかでも脅威なのは『メテオ』で、Lvが高くても、運が悪いとこの一撃だけでパーティーが全滅してしまう。『カーズ』も危険度が高く、これらの攻撃にどう対処するかがオズマ戦での課題となるのだ。

ひとつの対処法として、オズマの別の行動の条件を満たす(＝行動の候補を増やす)ことで、『メテオ』や『カーズ』を使う確率を下げる方法がある。たとえば、オズマを暗闇状態にすれば『エスナ』の使用条件を満たすため、『メテオ』『カーズ』を使う確率が相対的に下がるわけだ。同様に、パーティーの少なくともひとりはリフレク状態にしない、あるいは、ひとりだけLvを4か5(または20)の倍数にしておく、などの手もあるので検討してみよう。

オズマ攻略法❷：準備

オズマとのバトルに勝利するためには、下記の要素について、バトル前にしっかりと準備を整えておこう。

Ⓐヤーン(精霊)にアイテムをあげる

ヤーン(精霊)にアイテムをあげて満足させておけば、オズマとのバトルで『たたかう』の攻撃が届くようになり、さらにオズマの闇属性吸収が闇属性弱点に変わる。これを行なわなくても倒すことは可能だが、事前にすませておけばバトルは格段にラクになるはずだ。



←オズマが闇属性を吸収できなくなれば、『ジハード』でオズマのHPが回復してしまわずにすむ。

Ⓑパーティーの編成

パーティー編成は、下記の点に気をつけて行なうこと。なお、物理防御力40のキャラクターが後列にいた場合、『カーズ』で受けるダメージは1344～2688(プロテス状態だと半分、ミニマム状態だと1.5倍)なので、これに耐えられるくらいに最大HPが高いキャラクターをパーティーに入れるのが望ましい。

パーティー編成の心得

- 最大HPが「Lvx50」以下のキャラクターは、「フレアスター」で受けるダメージに耐えられないので除外
- オズマに一撃で8000以上のダメージを与えることが可能なキャラクターを、ふたり以上入れる
- 戦闘不能状態を解除できるアビリティ、もしくはリレイズ状態を発生させるアビリティを持つキャラクター(ガーネット、エーコ、クイナ、サラマンダー)を、ふたり以上入れる
- 味方全員を後列にする

Ⓒサポートアビリティの装備

オズマから受けたダメージは、『いつでもリジェネ』の効果と『オートポーション』による時間かせぎ(→P.130)で回復させるのが有効。また、混乱やスロウ状態になるのを防ぐために『混乱回避の術』『いつでもヘイスト』を装備させる。そのうえで魔石力が残っていれば、『おまじない』『HP○○%アップ』『毒味の術』なども装備させよう。『たたかう』を攻撃の主軸にするのであれば、『バードキラー』『MP消費攻撃』『暗闇回避の術』も必要不可欠だ。

Ⓓ防具・アクセサリの装備

聖＆闇属性の攻撃に対して有効なもの(下表参照)に加え、『カーズ』対策として物理防御力が高いものを装備しよう。『いつでもリジェネ』によるHP回復のペースを上げるため、気力が上がるアイテム(ンカイの腕輪など)も装備しておくと、なお良い。

聖＆闇属性を吸収、無効、半減できる防具・アクセサリ

カテゴリー	聖属性に有効	闇属性に有効
盾用防具	なし	なし
腕用防具	キマイラの腕輪(無効)	エゴイストの腕輪(無効) ドラゴンリスト(半減)
身体用防具	なし	忍びの衣(吸収) デモンズメイル(吸収) 魔人の胸当て(半減) グランドアーマー(半減)
アクセサリ	ふゆう石のかけら(吸収) まもりの指輪(半減) パールルージュ(半減) リボン(半減)	ふゆう石のかけら(吸収) まもりの指輪(半減)

Ⓔトランスゲージの量の調整

トランスゲージを満タン寸前まで増やしておけば、バトル中に確実にトランスできる。トランスすれば、戦力アップに加えて、『カーズ』で発生したステータス異常を解除したり、「リジェネ状態の効果でHPを回復させる時間」をかせぐことができるのだ。

オズマ攻略法③：戦略

オズマと戦うパーティーメンバーは、攻撃と回復のバランスを考えて、ジタン＋クイナ＋サラマンダー＋任意のキャラクターとするのがオススメだ。各キャラクターには、下記のように行動させよう。これ以外に、青魔法『マジックハンマー』や竜技『竜剣』でオズマの残りMPをゼロにする戦法もある。残りMPがゼロになると、オズマは『フレアスター』と『カーズ』を交互に使用するようになるが、これらの攻撃は、受けるたびにHPの回復やステータス異常の解除を行なえば十分に対処可能だ。

なお、オズマの行動が終了したあとに入力したコマンドは、つぎのオズマの行動が終わってからでないと実行されない。そのため、こちらの行動中はATBゲージをため（コンフィグ画面で「ATB」をウエイトに設定している場合はウインドウを閉じておくこと）、オズマの行動中に全員のコマンドを選ぶのが基本となる。

キャラクターごとの戦略

- ジタン……オーガニクスを装備させておき、秘技『刀魂放気』でオズマを暗闇状態にしたあと、アイテムを盗んだり『盗賊のあかし』で攻撃する。
- クイナ……「リレイズ」で味方をリレイズ状態にしつつ、オズマが「カーズ」で攻撃してくる可能性があるときは「天使のおやつ」を使うために待機。状況によっては「レベル3デフレス」「マイティーガード」「カエルおとし」「マジックハンマー」なども使っていく。
- サラマンダー……クイナと同様に「オーラ」で味方をリレイズ状態にすることが最優先。それ以外のときは、「なげる」で攻撃したり、必要に応じて「チャクラ」「蘇生」を使うといい。
- ビビ……攻撃の基本は「フレア」。オズマが闇属性弱点＆味方が闇属性吸収なら「ジハード」でもOK。事前にサポートアビリティ「いつでもリフレク」「リフレク倍返し」を装備させておいて、自分で自分の「フレア」を跳ね返して攻撃するのもいい。
- ガーネット……HP回復量を増やす効果を持つサポートアビリティ「精神統一」を装備して、全体化させた「ケアルガ」でピンチを切り抜けよう。ジタンのかわりに、「ブライン」でオズマを暗闇状態にしてもいい。また、「おうえん」を装備したうえでの召喚や幻獣は「いつでもリジェネ」の回復時間をかせぐのに有効だ。
- スタイナー……「ショック」や、サポートアビリティで強化した「たたかう」で攻撃する。「マジックブレイク」で「メテオ」「ケアルガ」のダメージ（回復）量を減らすのも有効だが、命中率が低いのが難点。
- フライヤ……事前にドラゴン族モンスターを100体以上倒しておいて「竜の紋章」で攻撃する（9999のダメージを与える）か、「竜剣」でオズマの残りMPを減らしていこう。「ジャンプ」でオズマの攻撃を回避しつつダメージを与えたり、「ホワイトドロー」でパーティー全員のMPを回復させるのも悪くない。
- エーコ……アビリティによるHP回復のほか、「フェイス」で味方の強化を行なう。エーコを参加させる場合は、全滅時に自動発動する「転生の炎」の発動確率を高めるため、フェニックスの羽の所持数を99個にしておくこと。サポートアビリティ「精神統一」も装備させておきたい。

■オズマが行なう行動

使用タイミング	行動名	消費MP	行動内容	使用条件
奇数回目の行動	フレアスター	0	全体に「対象のLv×50」のダメージを与える	とくになし
	ホーリー	36	単体に聖属性の攻撃	聖属性を吸収できず、リフレク状態でもないキャラクターがいる
	デス	26	単体に一撃必殺効果を与える	リフレク状態になっていないキャラクターがいる
	メテオ	40	全体に110～9999のダメージを与える	とくになし
	フレア	46	単体に無属性の攻撃	リフレク状態になっていないキャラクターがいる
	ジハード	80	敵味方全体に闇属性の攻撃	とくになし
	MP吸収	0	単体のMPを吸収する	オズマより残りMPの多いキャラクターがいる
偶数回目の行動	カーズ	0	全体にダメージ＋追加効果（混乱＋毒＋スロウ＋ミニマム＋暗闇）を与える	とくになし
	レベル4ホーリー	22	Lvが4の倍数のキャラクターを「ホーリー」で攻撃	Lvが4の倍数で、石化もしくは戦闘不能状態になっていないキャラクターがいる
	レベル5デス	20	Lvが5の倍数のキャラクターを戦闘不能状態にする	Lvが5の倍数で、石化もしくは戦闘不能状態になっていないキャラクターがいる
	ケアルガ	20	HPを回復する	オズマの残りHPが27767以下になっている
	ミニマム	8	全体にミニマム効果を与える	ミニマム状態でないキャラクターが3人以上いる
	エスナ	22	暗闇状態を解除する	オズマが暗闇状態になっている
カウンターでの行動	ケアルガ	20	HPを回復する	あらゆる行動に対して約13～50%の確率で発動（残りHPが少なくなるほど確率は上がる）
	バーサク	6	単体にバーサク効果を与える	アイテムや「たたかう」以外の攻撃を受けて残りHPが4万未満になる。同様に、残りHPが3万未満になったときにも行なう（それぞれ1回のみ）

※オズマの残りMPが消費MPより少ない場合、その行動は使用しない（残りMPがゼロだと「MP吸収」も使用しない）

ミニゲームNo.10



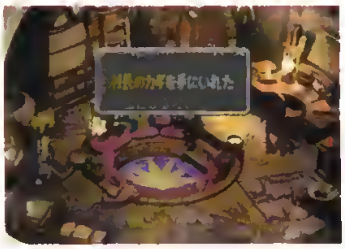
コーヒー豆

●場所……物見山のMAP 64-2 小屋

●時期……DISC 3で輝く島に突入するまで

イベントの内容

操作キャラクターがジタンのときに、物見山のMAP 64-2 小屋で、ベッドの近くに浮いている劇場艇の模型を調べると、コーヒー好きの老人モリッドから「3種類のコーヒーを飲ませてくれたら、模型をゆずってあげよう」と持ちかけられる。各地でコーヒー豆(だいじなものに属するアイテム)を集めて、彼のもとに届けよう。ただし、DISC 4になるとモリッドにコーヒー豆を渡せなくなってしまうので注意。



←★ブルマン・コーヒーを手に入れるために必要な★村長のカギは、かぎられた時期にしか入手できない。

■コーヒー豆の入手場所と入手可能時期

★ブルマン・コーヒー	ダリの村のMAP 48-10 風車小屋前	DISC 3以降(入手には★村長のカギが必要／→P 293)
★キリマン・コーヒー	マダイン・サリのMAP 66-5 台所	DISC 2以降
★モッカ・コーヒー	南ゲート(ホーデンアーチ)のMAP 61-1 ホーデンアーチ	DISC 1から、DISC 3で輝く島へ突入するまで

イベントの結果

★ブルマン・コーヒー、★キリマン・コーヒー、★モッカ・コーヒーを持った状態で、物見山のMAP 64-1 ふもとの階段にすわっているモリッドに話しかけると、劇場艇の模型をリンドブルム・劇場街(復興後)のMAP 67-15 アジトへ送るように手配してくれる(事前にコーヒー豆を持ってくる約束をしていなくても、セリフが少し変わるだけで展開は同じ)。そのあとアジトへ行けば、劇場艇の模型が届けられているのだ。

ちなみに、DISC 3の時点だと劇場艇の模型はハシゴの横に落ちているが、DISC 4になると宙に浮かんでいる。これは、本物の飛空艇と同じように、模型にも霧機関が使われているため。DISC 3では霧が晴れていたので、下に落ちていたというわけだ。

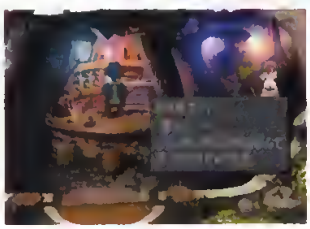
なお、DISC 4でダリの村のMAP 38-8 酒場へ行き、孝行娘スライに話しかけるとモリッドの話題が出るが、コーヒー豆を渡していたかどうかで彼女のセリフが変化する。



←DISC 3のあいだは霧が晴れているため、劇場艇の模型は下に落ちている。



➡DISC 4になると、ふたたび霧が発生するので、模型も空中に浮かぶようになるのだ。



←DISC 3終了までにコーヒー豆をモリッドに渡していると、DISC 4でスライは彼との別れを前向きに受け止める。

PART
ここはれチョコボ
チョコボのレース
モグネット
かくれとり
オークション
わたしべ長者
メクイ
精霊モンスター
コーヒー豆
ステラツィオ
トレジャーハンターランク
腕試しバトル
ナワトビ
チャンバラ
狩猟祭
発掘
かけっこ
シャッフルゲーム
ブラックジャック

ミニゲームNo.11



ステラツィオ

●場所……トレノのMAP 46-7 クイーン家

●時期……DISC 2でトレノを訪れたあと

イベントの内容

世界各地には、星座の名前がつけられた"ステラツィオ"と呼ばれるコイン(だいじなものに属するアイテム)が散らばっている。トレノには、このコインを集めているクイーン家の女主人クイーン・ステラがおり、見つけたステラツィオを彼女に渡せばほうびがもらえるのだ。

なお、1回の会話で渡すことができるステラツィオは1枚だけなので、複数のステラツィオを渡したいときには、何度もクイーン・ステラに話しかける必要がある。

ほうび

クイーン・ステラに渡したステラツィオの枚数に応じて、右記のほうびがもらえる。どのステラツィオをどういう順番で渡したかは、ほうびの内容に関係しないので、ステラツィオを持っている状態でトレノにきたら、すぐにクイーン・ステラのもとを訪れ、ほうびをもらうようにしよう。

■クイーン・ステラからもらえるほうび

ステラツィオを渡した枚数	ほうび
1枚目	1000ギル
2枚目	フェニックスの羽
3枚目	2000ギル
4枚目	ブラッドソード
5枚目	5000ギル
6枚目	エリクサー
7枚目	10000ギル
8枚目	黒帯
9枚目	20000ギル
10枚目	ロゼッタの指輪
11枚目	30000ギル
12枚目	ロープオブロード
13枚目	とんかち

12枚集めると……?

12枚目を渡したあとにクイーン・ステラに話しかけると、会話中に選択肢が出現。ここで「きっとまだある」を選択すれば、忘れ去られた存在である"13枚目のステラツィオ"を探してくるように依頼され、以前に渡した12枚のステラツィオすべてを一時的に返される。

13枚目はどこにあるのか

それぞれのコインには"ステラツィオものがたり"の一節が刻まれており、これらが13枚目のステラツィオの隠されている場所を示すヒントとなっている(右ページ参照)。

まず注目したいのは、★星宮アクエリアスと★星宮パイシーズに刻まれている文章。これは、ヴァルゴが選んだ相手の場所——つまり、ヴァルゴが選んだ相手と同じ名前のついたステラツィオを入手した場所が、13枚目のステラツィオの隠し場所であることを意味している。

そこで、★星宮ヴァルゴに刻まれている文章を読んでみると、ヴァルゴは"夕日が海に沈む岬"におり、ここで夕日を見ながら、ふたりのひとときを過ごすことを望んでいるようだ。"夕日が海に沈む岬"ならば、西に海が広がっているはずなので、この岬は大陸の西岸に位置していることになる。したがって、西以外の方角へ向かっていたり、日没の時間にヴァルゴがいる岬にたどり着いていない者は、候補から除外されるのだ。11人が日没の時間にどこへ向かっているか、ステラツィオに刻まれている文章から推理しよう。

なお、13枚目のステラツィオである★星宮オフィユカスをクイーン・ステラに渡せば、貴重なアイテムのひとつ、とんかちがもらえる。

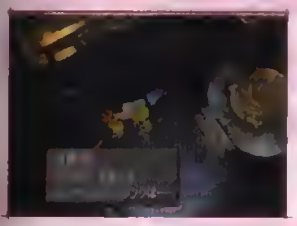


ステラツィオ
トレジャーハンターランク
腕試しバトル
ナワトビ
チャンバラ
将棋祭
発掘
かけっこ
シャッフルゲーム
ブラックジャック

■全ステラツィオの入手場所と刻まれている文章

★星宮アリエス	ダリの村のMAP 32-2 風車小屋1F	アリエスたちは12人。ヴァルゴの心をつかむため、みんな色々かんがえた。 アリエス、東に旅に出た
★星宮タウロス	トレノのMAP 46-1 雑居区	タウロス、一つかんがえた。ヴァルゴに何かプレゼント。 野をかけ山こえみつけたものは、夜空にかがやくいちばんぼし
★星宮ジェミニ	トレノのMAP 46-1 門	ジェミニは小川でかんがえた。ここからすてきなうたをおくろう。 どこにいるのかわからない。けれどもきみにとどくといいな
★星宮キャンサー	ブルメシアのMAP 59-2 市街❶	キャンサー、ヴァルゴのいる岬、そこを目指してまっしぐら。もうすぐ海に日が沈む。 そしたらキミにあえるかな？
★星宮レオ	アレクサンドリア城（カーネット即位時）のMAP 45-3 昇降室❶ もしくはアレクサンドリア城（崩壊後）のMAP 74-1 昇降室❶	レオはずうっとまっていた、海に夕日が沈むのを。そしたらキャンサーやってきて、 とっくみ合いしてふたりでドボン！
★星宮ヴァルゴ	黒魔道士の村のMAP 24-4 宿屋	夕日が海に沈む岬、ヴァルゴは一人でつぶやいた。わたしののぞみはただ一つ。 あなたと今をすごしたい…
★星宮リーブラ	マダイン・サリのMAP 56-2 広場	リーブラはいつもへそまがり。お日さまあっちに向かったら、 リーブラはこっちに行くという。果たしてヴァルゴにあえるのか？
★星宮スコーピオ	クワン洞のMAP 30-1 洞窟	スコーピオはおくびょうで、いっつも自分のカケ見てた。 今日こそカゲに、せを向けよう！　さか道どんどんのぼっていった
★星宮サジタリウス	リンドブルム・商業区（復興後）のMAP 57-6 商店通り	サジタリウスは北風を、その右ほほに受けながら、ヴァルゴをさがして夜をゆく。 その右ほほに冷たいしお風
★星宮カプリコーン	ダゲレオのMAP 36-1 入口	カプリコーンはせっかちで、お日さま向かってまっしぐら。 お日さまてっぺんのぼったら、つかれてその場で眠りこけ
★星宮アクエリアス	イプセンの古城のMAP 10-2 ホール	いちばんおくれたアクエリアスはやぶれたみんなにききました。 誰がヴァルゴにキスをした？
★星宮パイシーズ	インビンシブルのMAP 11-1 中心部	パイシーズはいいました。つづきはあいつが知ってるさ。 ききにいきなよ、あいつの所に。ヴァルゴの選んだあいつの所に
★星宮オフィユカス	（P 113参照）	？

ミニゲームNo.12 トレジャーハンターランク



●場所……トレノのMAP 46-14 酒場、ダゲレオのMAP 36-2 右ホール

●時期……DISC 3でトレノを訪れたあと

イベントの内容

トレノのMAP 46-14 酒場にいる酒場のアネゴか、ダゲレオのMAP 36-2 右ホールにいる4本腕の男に話しかけると、ジタンのトレジャーハンターランクを教えてもらえる。トレジャーハンターランクとは、アイテムをどれくらい入手したかを、SからHの9段階で示したもの。おもに、フィールアイコンが表示される場所でアイテムを手に入れるたびにポイントが加算されていき、それに応じてトレジャーハンターランクも上がるのだ。通常は、アイテムをひとつ入手するごとにポイントは1加算されるが、なかには2加算されるものや、ポイントの対象外となっているものも存在する。

■ポイントとトレジャーハンターランクの対応

ポイント	トレジャーハンターランク	ポイント	トレジャーハンターランク
340～	S	240～259	E
320～339	A	220～239	F
300～319	B	200～219	G
280～299	C	0～199	H
260～279	D		

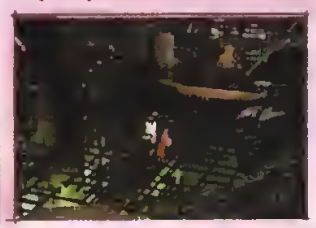
賞品

トレジャーハンターランクがSのときに、ダゲレオで4本腕の男に話しかけると、彼はMAP 36-1 入口へと走り去る。そのあと、入口でもう一度話しかければ★ランクSのあかしがもらえるのだ。このとき、彼の本名も判明するが、その名前は『FFV』『Ⅷ』でおなじみの……？



←これまで世界各地で何度も会ってきた、4本腕の男。その正体が明らかになる。

ミニゲームNo.13



腕試しバトル

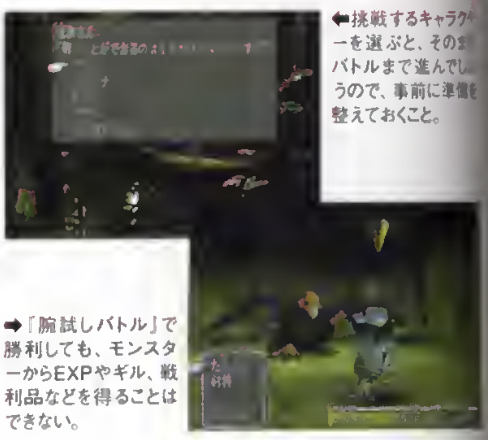
●場所……トレノのMAP 46-10 ナイト家

●時期……DISC 2でトレノを訪れたあと

ルール

パーティーメンバーのひとりが、トレノにあるナイト家の床下で飼われているモンスターと1対1のバトルを行なう。ナイト家にいるばあさんに話しかけて「下のモンスターは何？」を選択。そのあともう一度話しかけて「下のモンスターを倒す」を選べばバトル開始だ。

モンスターに勝てば、ばあさんから賞品がもらえる。一方、負けた場合は、そのキャラクターの残りHPは1になるが、ゲームオーバーにはならない。ちなみに、2度目以降の挑戦時には、ばあさんに1回話しかけるだけで「下のモンスターを倒す」が選択できる。



←挑戦するキャラクターを選ぶと、そのままバトルまで進んでしまうので、事前に準備を整えておくこと。

➡「腕試しバトル」で勝利しても、モンスターからEXPやギル、戦利品などを得ることはできない。

賞品

バトルに勝利したときにもらえる賞品は、対戦するモンスターごとに決まっている。ただし、右表のタイミングでモンスターが入れかわるため、ほしい賞品がある場合は対戦の機会をのがさないようにすること。なお、一度倒したモンスターとは二度と戦えない。

■対戦相手の変遷と勝利時にもらえる賞品

対戦可能時期	対戦相手	賞品
DISC 2	グリフォン	トンベリのカード
DISC 3	カトブレパス	15000ギル
DISC 3 ※1	アムドゥシアス(A)	エルメスのくつ
DISC 4	ベヒーモス(A)	サークレット

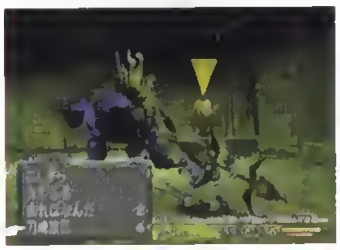
※1……ヒルタカルテ3号入手後で、なおかつカトブレパスを倒しているときのみ

攻略法

1対1のバトルなので、いかに多くの攻撃を仕掛けることができるかがポイントだ。サポートアビリティの『いつでもリジェネ』や『オートポーション』を装備し、自動的にHPの回復を行なえるようにすれば、回復のために攻撃の手を休ませる必要がなくなる。また、敵が属性を持つ攻撃を使ってくるのなら、その属性を吸収できる装備をしておくといい。

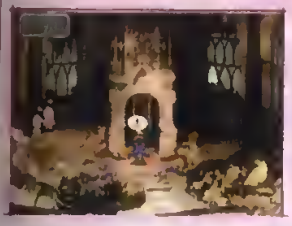
そのほか、トランスゲージが満タン寸前までたまっている状態で『腕試しバトル』に挑戦するという戦法もある。敵からの攻撃でダメージを受ければすぐにトランスするので、かなり有利に戦えるはずだ。

なお、敵をストップ、石化、猛毒のいずれかの状態にさせれば、その時点で勝利となる(対戦相手の4体は、この3つのステータス異常をいずれも無効化できない)。これらのステータス異常を引き起こすことができる武器やアビリティを持っているなら、おおいに活用しよう。



←ジタンの秘技「刀魂放気」などを利用して、敵を行動不能にしてしまおう。

ミニゲームNo.14



ナワトビ

●場所……❶アレクサンドリア(タンタラス上演時)のMAP 1-8 広場
❷アレクサンドリア(崩壊後)のMAP 4-9 尖塔

●時期……❶DISC 1でMAP 1-15 尖塔のハシゴをのぼるまで
❷DISC 3でヒルタガルデ3号を入手したあと

ルール

パーティーにビビかエーコがいる状態で上記の場所に行くと、女の子たちがナワトビで遊んでおり、話しかければビビかエーコのどちらかが挑戦できる(両者ともいる場合はビビが挑戦)。フィールアイコンが出たときに●または●ボタンを押して、ナワを跳ぼう。ナワに引っかかると終了となるが、ふたたび女の子に話しかければ再挑戦することが可能だ。

ナワのスピード

跳んだ回数に応じて、ナワがまわるスピードは速くなっていく(右表参照)。いったんボタンを入力したあと、キャラクターが跳び上がるまでのあいだにもう一度ボタンを入力した場合、キャラクターはジャンプしなくなってしまう。そのため、ボタンはやみくもに連打するのではなく、タイミングよく押さなければならないのだ。

■ナワのスピードの変化

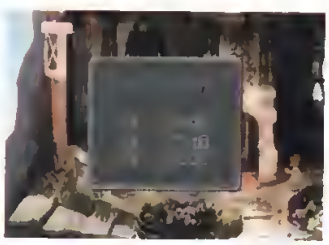
跳んだ回数	スピード
1~19	遅い
20~49	ふつう
50~99	やや速い
100~199	速い
200~299	「とても速い→速い」のくり返し(テクニカルジャンプ)
300~	とても速い(ハイスピードジャンプ)

賞品

一定の回数を跳んだ瞬間に、右表の賞品がもらえる(ゲームはそのまま続行)。ただし、賞品をもらえるのは、それぞれ一度きりだ。なお、『ナワトビ』に3回以上挑戦し、なおかつ最高記録が20回以上になると、「ナワトビ・ランキング」が集計されてベスト3までの記録を確認できるようになる。DISC 1ではMAP 1-13 尖塔前の壁の張り紙を調べれば、DISC 3以降ではナワトビをしている女の子たちの近くで会えるモーグリのクルミに話しかければ、「ナワトビ・ランキング」を確認可能だ。また、DISC 1で最高記録が50回以上になると、アレクサンドリア城のMAP 5-1 警護室にいるモーグリのモッシュのもとへ、「ナワトビ・プリンス現る!」という手紙が届く。

■到達回数による賞品

到達回数	賞品
20	10ギル
50	サポテンダーのカード
100	げんじのカード
200	アレクサンドリアのカード
300	ねこの手ラケットのカード
1000	★キング・オブ・ナワトビ



←モーグリのクルミは、パーティーにビビかエーコがいるときにしか姿を現さない。

攻略法

フィールアイコンが出たのを見てからボタンを押すよりも、キャラクターが着地すると同時にボタンを押すようにしたほうが、失敗する可能性は低い。画面で動きを見たり、着地したときの効果音を聞くなどして、ボタンを押すタイミングをはかっていこう。



PART
闘技場
ルビー豆
アイテムショップ
ハンターランク
親試しバトル
ナワトビ
チャンバラ
狩猟祭
発掘
かけっこ
シャッフルゲーム
ブラックジャック

ミニゲームNo.15



チャンバラ

●場所……アレクサンドリア城(ガーネット誘拐時)

●時期……DISC 1で「君の小鳥になりたい」上演中

ルール

ブランクの指示にしたがって、方向キーやボタンを押していき、チャンバラを演じる。正しく入力すれば、押したボタンに応じたアクションを行なうが、指示とは異なる入力をしたり、一定時間内に入力しなかった場合はミスとなり、その場でしりもちをつく。

演技が終了すると、ジタンたちの演技に満足した貴族の人数が表示される。このあとに出る選択肢で「はい」を選ぶと再挑戦でき、「いいえ」を選ぶと退場して終了となる。

詳細なシステム

ブランクの指示は全部で49回あり、1回の指示ごとに、Ⓐ指示が表示されてから入力までの時間、Ⓑ連続で正しい入力を行なった回数、のふたつがチェックされる。入力までの時間が短いほど、そして連続で正しく入力した回数が多くなるほど、演技のデキは良くなり、満足する貴族の人数も増えていく。

演技が終わったときには、満足した貴族の人数に応じて観客が反応を示すほか、一度も入力を失敗しなければブラネが満足してくれる。ちなみに、一度も正しい入力を行なわなかった場合でも、満足した貴族の人数は1人以上になる。

■満足した貴族の人数と観客の反応

満足した貴族の人数	観客の反応(ブラネのセリフ)
1~29人	観客たちは不満そうです……
30~49人	いまひとつ盛り上がらなかったようです
50~74人	まずまず好評だったようです
75~100人	アンコールが掛かっています

賞品

退場するさいには客席から「おひねり」が投げこまれる(入手ギルとして所持金に加算)。ジタンたちの演技のデキが良いほど、おひねりの金額は高くなる。また、のちに操作キャラクターがスタイナーになったとき、アレクサンドリア城(ガーネット捜索時)のMAP 5-4A 玉座にいるブラネに話しかければ、満足した貴族の人数に応じたアイテムがもらえるのだ。

ちなみに、何度も演技に挑戦した場合、おひねりの金額は、退場する直前の(＝一番最後に行なった)演技のデキによって決まるが、ブラネからもらえるアイテムは、すべての演技のなかで、満足した貴族の人数がもっとも多かったときの記録をもとに決定される。

■ブラネからもらえるアイテム

満足した貴族の人数	ブラネからもらえるアイテム
1~49人	エーテル
50~79人	エリクサー
80~99人	シルクの服
100人	ムーンストーン

攻略法

より良い演技をするためには、正確さとすばやさの両方が要求される。入力の指示は、つねにブランクの頭上付近に表示されるので、そこだけを集中して見るのが基本だ。また、方向キーの⬅または➡の入力を行なった直後の指示は、通常よりも表示されるタイミングが早く、入力が遅れがちになってしまう。このときいかにすばやく入力できるかがポイントとなるだろう。なお、スタートボタンを押すと入力ミスとなるため、ポーズをかけて指示を確認することはできない。



チャンバラ
狩猟祭
発掘
かけっこ
シャッフルゲーム
ブラックジャック

ミニゲームNo.16



狩猟祭

●場所……リンドブルム

●時期……DISC 1でリンドブルム訪問時

ルール

街中に放たれたモンスターを倒して「狩猟ポイント」を獲得していき、もっとも多くのポイントを得た者が優勝。個人での参加となるため、パーティーはジタンひとりになり、劇場街からスタートとなる。制限時間は12分間で、発生したバトルから逃げることはできない。また、開催中は店や民家に入ることができず、ワールドマップにも出られないが、エアキャブによる移動は可能。なお、戦闘不能状態になると、その時点でリタイヤとなってしまう。

モンスターの狩猟ポイント

モンスターを倒したときに得られる狩猟ポイントは、それぞれの場所にいる個体ごとに決まっており、体格が大きいものほどポイントは高くなる。見た目は同じ種類でも体格が異なる場合があるので、どの位置にいるモンスターが何ポイントなのかを把握しておきたい(→P.358)。また、バトル中に時間切れとなった場合、そのときに戦っていたモンスターの狩猟ポイントは得られないため、狩猟ポイントが高いモンスターは早めに倒すようにしよう。

ザグナル出現

残り時間が4分30秒を切ってから商業区のMAP 55-1C 広場(商業区)へ移動すると、ザグナル(狩猟祭)が出現する。ザグナルを倒したときに獲得できる狩猟ポイントは、ほかのモンスターにくらべて格段に高いので、優勝を目指すならぜひとも倒しておくべきだろう。

ただし、ザグナルとのバトルでは開始と同時にフライヤがパーティーに加わり、狩猟ポイントはトドメを刺した(＝ザグナルの残りHPをゼロにした)ほうにのみ加算されるので要注意。とは言っても、上記以外の状況では、フライヤの攻撃によってザグナルの残りHPがゼロになる場合、その攻撃で与えられるはずのダメージは無視されるため(つまりフライヤはトドメを刺すことができない)、ジタンに狩猟ポイントを獲得させるのは難しくない。

フライヤがザグナル(狩猟祭)を倒せる状況

Ⓐジタンが戦闘不能状態になっているとき
Ⓑダメージ無視の処理(＝ザグナルの残りHPをゼロにするフライヤの攻撃)が11回行なわれたあと

賞品

優勝者は右表のように、かならずジタン、フライヤ、ビビのいずれかとなる。そのため、どんな結果に終わっても★ハンターのしょうごうを入手でき、キャラクターごとに決められた副賞も得られるのだ。また、優勝者の狩猟ポイントが100Pt以上だと、ギザマルークの洞窟のMAP 188-1 洞窟❸にいるモーグリのモグミのところへ、手紙「エキサイトしたクポ～～～ッ!」が届く。

■優勝者の決定法則とキャラクターごとの副賞

状況	優勝者	副賞
ジタンがトップのまま時間切れになった	ジタン	5000ギル
時間切れのときにジタンがトップではなかった	フライヤ	さんごの指輪
途中でジタンがリタイヤした		
ザグナル(狩猟祭)とのバトルで、ジタンとフライヤが両者とも戦闘不能状態になった	ビビ	劇場艇のカード

ライバル選手の存在

狩猟祭開催中は、その時点でトップに立っている選手の名前が画面上部に表示される。ただし、ジタン以外の出場選手（＝ライバル側）の狩猟ポイントは、下記の法則でひとりぶんしか計算されていない。ライバル側の狩猟ポイントがジタンよりも高ければ、その時点での残り時間に応じてトップに立つ選手が決まる仕組みだ（右表参照）。試合開始直後は混戦になるが、時間が経過するにつれてフライヤがトップに立つ確率が高くなり、残り時間が5分45秒を切ったあとは、かならずフライヤがトップに立つようになっている。なお、ザグナル（狩猟祭）を倒すと、以降はライバル側の狩猟ポイントは加算されない。

■ライバル側の狩猟ポイントがジタンを上まわったときに、トップに立つ選手の決定確率

残り時間	トップに立つ選手		
	フライヤ	ビビ	その他の選手
12:00～10:00	10%	10%	80%
9:59～9:00	30%	20%	50%
8:59～8.00	30%	30%	40%
7:59～7:00	40%	30%	30%
6:59～5:45	70%	30%	—
5:44～	100%	—	—

※1……謎の食通、ラニ、ゲネロ、イワン、ベルナの5人のうちいずれかをランダムで選出

ライバル側の狩猟ポイントの決定法則

Ⓐライバル側の狩猟ポイントは、狩猟祭開始時はゼロで、約1分が経過するごとに5～15Ptずつ加算される。

Ⓑライバル側に狩猟ポイントが加算されるタイミングになったときに、ジタンがバトル中だったり、メニュー画面が開かれていた場合は、フィールド画面にもどるまで、加算されるのがずれこむ。それ以降は、前回の加算から約1分が経過するごとに、加算が行なわれるようになる。

Ⓒライバル側に狩猟ポイントが加算されたとき、それよりもジタンの狩猟ポイントのほうが高かった場合は、ジタンの狩猟ポイントに5～15Ptを加算した値がライバル側の狩猟ポイントとして設定される。

攻略法

狩猟祭がはじまると、ポーズをかけているとき以外は時間が経過してしまう。よって、ザグナル（狩猟祭）以外のモンスターは確実に一撃で倒せるように、あらかじめ装備（とくに武器）を整えておこう。サポートアビリティ『ビーストキラー』を装備しておけば、なお良い。また、1回のバトルに少なくとも30～40秒はかかるので、狩猟ポイントが低いモンスターとのバトルは避けたいところだ。以下の「『狩猟祭』モンスター出現マップ」を参考にして、効率よく狩猟ポイントがかせげるルートを確立するといい。

ちなみに、フライヤを優勝させたい場合は、いずれかのバトルでジタン自身を攻撃して戦闘不能状態にするだけでOK。また、ビビを優勝させたい場合は、ザグナル（狩猟祭）とのバトルでわざと全滅しよう。

『狩猟祭』モンスター出現マップ

※獲得できる狩猟ポイントは、記載されている範囲内からランダムで決まる
※一度倒したモンスターは再出現しない

⬇工場区のMAP 55-21 広場（工場区）



ファング（狩猟祭）……19～21Pt

ムー（狩猟祭）……10～12Pt
※MAP 55-22 工場通りへの階段の途中にきたところで、階段の上から出現

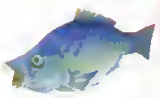
⬇工場区のMAP 55-22 工場通り



ムー（狩猟祭）……7～9Pt

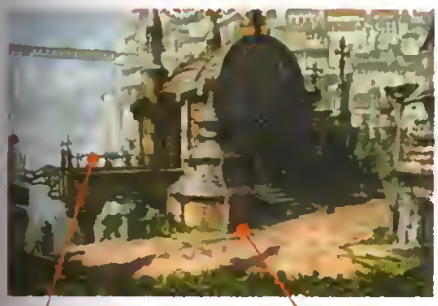
ムー（狩猟祭）……10～12Pt
※MAP 55-21 酒場に入ろうとすると出現し、かならずバトルになる

トリックスバロー（エンカウントできない）



狩猟祭
発掘
かけっこ
シャッフルゲーム
ブラックジャック

⬇劇場街のMAP 65-15 駅前通り



トリックスパロー
……1～3Pt
※エアキャブの線路にとまっており、MAP 65-17 劇場通りへつづく階段へ近づくと追いかけてくる

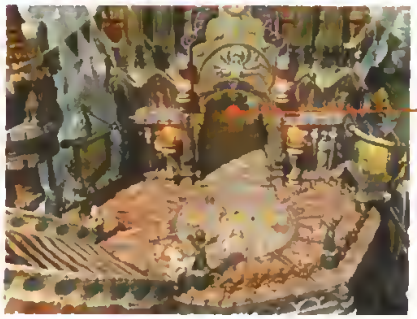
ムー（狩猟祭）
……10～12Pt

⬇劇場街のMAP 65-17 劇場通り



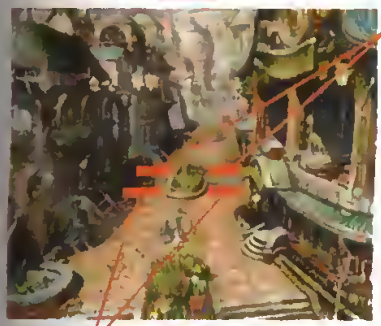
トリックスパロー
……10～12Pt
※アジトの前にきたところで画面右から出現

⬇劇場街のMAP 65-19 劇場



ファング（狩猟祭）
……19～21Pt
※劇場の奥におり、入口にあるタルの前へ行くと走ってくる

⬇商業区のMAP 65-3 大通り



ムー（狩猟祭）
……13～15Pt
※このマップでトリックスパローを倒している場合のみ、ここに足を踏み入れると、右の民家から出現

トリックスパロー……13～15Pt
※この場所に足を踏み入れると出現し、かならずバトルになる。道の右端を通れば、バトルを避けることが可能

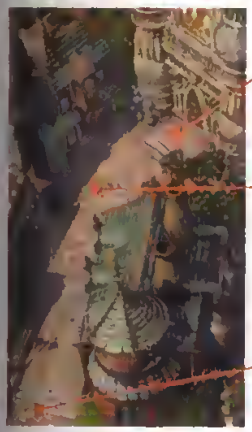
⬇商業区のMAP 65-6 商店通り



ファング（狩猟祭）
……16～18Pt

ファング（狩猟祭）
……20～27Pt
※MAP 65-7 教会通りからもどってきたときに、ビビを追いかけながら出現

⬇商業区のMAP 65-7 教会通り

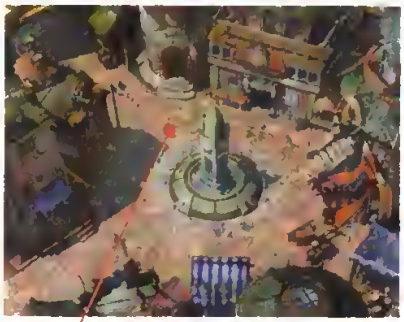


トリックスパロー
……4～6Pt

ファング（狩猟祭）
……19～21Pt

トリックスパロー
（エンカウントできない）

⬇商業区のMAP 65-10 広場（商業区）



ザグナル（狩猟祭）……50～100Pt
※残り時間が4分30秒を切ったあとに、MAP 65-6 商店通りから移動してきたときのみ出現

ミニゲームNo.17

発掘

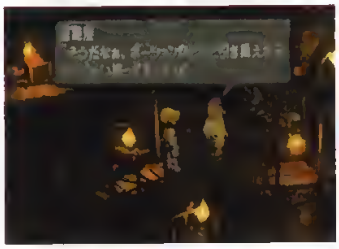


●場所……フォッシル・ルーのMAP 52-23 採掘場

●時期……DISC 2でフォッシル・ルーを訪れてから、MAP 52-28 出口へ行くまで

ルール

つるはしを使ってアイテムを掘り出す。盗掘屋に話しかけると、ポーション1個と引きかえに、つるはしを貸してもらえる。その状態で岩壁に近づくとフィールドアイコンが出るので、●ボタンを押して壁を掘っていこう。なお、MAP 52-23 採掘場から出ようとしたときや盗掘屋に話しかけたときに出現する選択肢で「いいかげん飽きたぜ」を選ぶと、『発掘』は終了する。



←つるはしを借りるたびに、盗掘屋へポーションを渡す必要がある。

詳細なシステム

アイテムを掘り出せるかどうかは、●ボタンを押すごとにランダムで決まり、掘る場所や掘った回数がアイテム発見に影響をおよぼすことはない。ただし、同じ場所からつづけてアイテムを掘り出すには、アイテムを掘り出したあと、別の場所を最低1回は掘っておく必要がある。ちなみに、1回の挑戦で掘り出せるアイテムは、合計6個まで。それ以上は、いったん採掘場からほかのマップへ移動しないかぎり、掘り出すことができない。

賞品

掘り出せるアイテムは全部で3種類。掘り出せる確率がもっとも高いのは原石で、マダインの指輪はかなり見つかりにくくなっている。

■掘り出せるアイテムと確率

発掘品	掘り出せる確率
原石	ふつう
ハイポーション	低い
マダインの指輪	とても低い

攻略法

ひたすら根気よく掘っていくしかない。このミニゲームは、フォッシル・ルーを通過するときにしか挑戦できないので、満足するまで掘ってから先へ進もう。

ちなみに、上段右奥の岩壁を6回掘ると、壁のなかに隠れているモーグリのクッポを見つけることが可能だ。

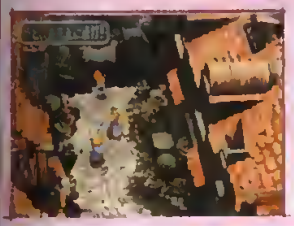


←この転換点スイッチを切りかえてから出口へ向かうと、もどってくることができなくなるので注意。



➡モーグリの鳴き声がする場所を何度も掘っていれば、クッポを発見できる。

ミニゲームNo.18



かけっこ

●場所……アレクサンドリア(ガーネット即位時)のMAP 2-1 大通り❶

●時期……DISC 3開始から、ビビ操作時にMAP 2-18 小劇場へ行くまで

ルール

かばおばさんに話しかければ、カバオとかけっこができる。かばおばさんが「ドンッ!」と言ったら●ボタンと●ボタンを交互に押して、赤い風船を持っている女の子のところまで走ろう。ビビが勝てばカバオのかけっこレベルが上がり、それに比例してカバオの走るスピードも速くなっていく。ちなみに、カバオのかけっこレベルは100が上限だ。



←カバオに話しかけると、その時点でのカバオのかけっこレベルを確認できる。

かけっこレベル

通常は、ビビが1回勝つごとにカバオのかけっこレベルは1上がるが、カバオに1秒以上の差をつけて勝利すれば、現在のレベルからもっとも近い5の倍数のレベルまで一気に上がるようになっている。たとえば、かけっこレベルが10~14のいずれかのときに、カバオよりも1秒以上早くゴールすれば、カバオのかけっこレベルは15になるのだ。

ただし、市販のコントローラなどに付いている連射機能を使って●ボタンと●ボタンの入力を行なうと、たとえビビが勝ってもカバオのかけっこレベルは上がらないので注意。

賞品

カバオのかけっこレベルが10の倍数に達するごとに、カバオが速くなったお礼として、かばおばさんから賞品をもらえる。ただし、レベル90および100に達したときは賞品がもらえず、特別なメッセージが出ることもない。なお、カバオのかけっこレベルが20以上になると、トレノのMAP 46-9 ナイト家前にいるモーグリのモグリッヒのもとへ、「新チャンピオン」という手紙が届く。

かけっこの賞品

カバオのかけっこレベル	賞品
10	ワイアードのカード
20	キャリオンワームのカード
30	ダンタリアンのカード
40	アームストロングのカード
50	リボンのカード
60	神竜のカード
70	げんじのカード
80	★アスリート・クイーン

攻略法

人差し指を●ボタンに、中指を●ボタンにそえて、2本の指で交互にすばやく押すようにすると比較的ラクだ。コンフィグ画面で決定ボタンを●ボタンから●ボタンに変更して、●ボタンと●ボタンを交互に押す形にするのもひとつの手だろう。

そのほかのテクニックとしては、左手でコントローラの中央をつかみ(右手はふつうに持つ)、左手の親指で●ボタン、右手の親指で●ボタンを押すようなスタイルもある。これだと、コントローラを上下にシェイクするように動かすだけで、ビビを走らせることができるのだ。

ミニゲームNo.19



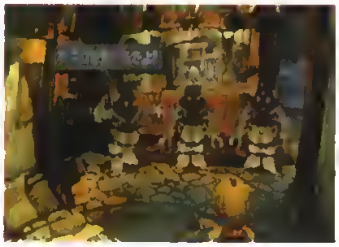
シャッフルゲーム

●場所……アレクサンドリア(ガーネット即位時)のMAP P.2-10 武器屋

●時期……DISC 3で操作キャラクターがジタンになってから、アレクサンドリア城(ガーネット即位時)のMAP P.6-13 外観❶へ行くまで

ルール

ゼネロ、ベネロ、ゲネロのいずれかに話しかけて、50ギルを払えばゲームスタート。見た目がまったく変わらない3人の位置がシャッフルされるので、指定された者がどこへ移動したかを当てよう。



←当てるべき人物はシャッフルをはじめる前に指定される。

賞金

正解した場合は賞金を受け取り、つづけてゲームに挑戦するかどうかを選択できる。まちがえた場合は、シャッフル前に払った賭け金が没収されてゲーム終了だ。

連続で挑戦すると、シャッフル回数が増えて移動速度も速くなるため、しだいに正解するのが難しくなっていく。また、連続で正解すればするほど、もらえる賞金が増えていくものの、シャッフル前に払う賭け金も高くなるため、まちがえたときのリスクは大きくなってしまう。

なお、9回連続で正解すると「参ったでよ」と言われ、その時点でゲームは終了となる(ふたたび最初から挑戦することは可能)。



←連続で挑戦していると、賭け金は倍増し、難易度もアップする。自信がないなら途中で終了しよう。

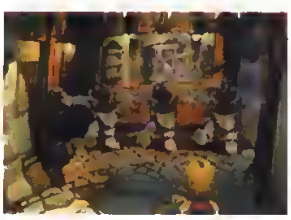
■連続で挑戦したときの賭け金と賞金

連続挑戦回数	賭け金	賞金	もうけ
1	50ギル	100ギル	50ギル
2	150ギル	200ギル	50ギル
3	300ギル	400ギル	100ギル
4	600ギル	800ギル	200ギル
5	1200ギル	1600ギル	400ギル
6	2400ギル	3200ギル	800ギル
7	4800ギル	6400ギル	1600ギル
8	9600ギル	12800ギル	3200ギル
9	19200ギル	25600ギル	6400ギル

※所持ギルが賭け金に足りないときは、その時点でゲーム終了となる

攻略法

ゼネロ、ベネロ、ゲネロは太めの体型のため、シャッフルの途中で3人が交差している時間が長く、どうしても位置を見失ってしまいがち。上半身の色が暗めなのも、見にくさに拍車をかけている。全身ではなく足の位置だけに集中していれば、比較的見失いにくくなるはずだ。



←ゼネロたちは跳び上がったときに位置を変える。足に注目して、指定された人物を追うようにしよう。



ミニゲームNo.20



ブラックジャック

●場所……

●時期……エンディング終了後

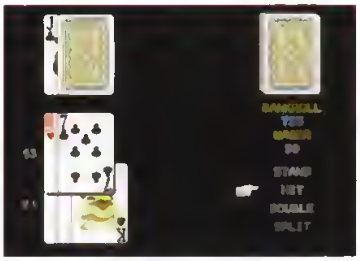
プレイ条件

ゲームクリア後、画面に「THE END」と表示されているときに、1プレイヤー側のコントローラで「R2」、「L1」、「R2」、「R2」、↑、●、→、●、↓、●、L2、R1、R2、L1、●、●」と入力すると、効果音が鳴る。そのあとでSTARTボタンを押せば、『ブラックジャック』をプレイ可能だ。

ルール

基本ルールは、一般に広まっているブラックジャックのルールと同じ。親(CPU)と子(プレイヤー)の1対1の勝負で、配られたカード(手札)の合計点数が21に近いほうが勝ちとなる。カードの点数は右表のとおり。なお、このゲームは本編とはまったく関係のない「おまけゲーム」であり、手持ちのポイントをどんなに増やしても、とくにメリットはない。

また、ⒶSTARTボタンを押す、Ⓑ手持ちのポイントがゼロになる、Ⓒ配られたカードの合計枚数が250枚以上になる、のいずれかでゲームは終了して「THE END」の画面にもどるが、もう一度コマンドを入力すれば、前回『ブラックジャック』を終了した時点でのポイントからプレイを再開可能(手持ちのポイントがゼロになっていたときは1000ポイントから再開)。



←画面下段がプレイヤー、上段がCPUの手札。プレイによっては、プレイヤー側が2段になる場合も。

カードの点数

カードの種類	点数
A	11点か1点(※1)
2~9	カードの数字がそのまま点数になる
10、J、Q、K	10点

※1……通常は11点だが、手札の合計点数が21点を超えるときは1点として計算する

画面の見かた



❶BANKROLL……現在の手持ちのポイント。ゲーム開始時は1000。

❷WAGER……その勝負に賭けたポイント。勝負がはじまる前に、方向キーの←と→で、10ずつ増減させて決定する(最大1000)。

❸STAND……カードを引くのをやめて、手番を親に移す(その時点での手札で勝負を行なう)。

❹HIT……カードをもう1枚引く。

❺DOUBLE……賭けたポイントを2倍に増やし、もう1枚だけカードを引いて強制的にSTANDする。

❻SPLIT……最初に配られた2枚のカードが同じ数字(ペア)だった場合のみ選択可能。手札をふたつにわけ、それぞれでカードを引いて勝負する。わけた手札には、最初に賭けたのと同額のポイントを新しく賭ける。SPLIT後にDOUBLEをすることも可能。

❼点数……その時点での合計点数。手札のなかにAがある場合は、11点として数えた点数が白、1点として数えた点数が水色で表示される。

PART
ハンバラ
発展
シャッフルゲーム
ブラックジャック

プレイ手順

『ブラックジャック』は以下の手順で進む。

❶何ポイント賭けるかを決定する。

❷手札が2枚ずつ配られる(親の手札は1枚だけ見える)。この時点でどちらかがブラックジャック(2枚のカードで21点)になった場合は❻へ移行する。

❸さらにカードを引くなら「HIT」「DOUBLE」「SPLIT」のいずれかを選択。カードを引いて手札の点数が21点を超えた(=バーストした)場合は、その時点で親の勝ちとなる。21点になった場合は❺へ移行する。

❹「STAND」で手番を親に移す。

❺親がカードを引く(手札の点数が16点以下ならばかならず引く)。カードを引いてバーストした場合は、その時点で子の勝ちとなる。

❻お互いの手札をオープンして、勝敗の判定と精算を行なう。



←子(プレイヤー)がバーストした時点で、親(CPU)の勝ちとなるので注意。

■勝敗の判定方法と賭けたポイントの精算

手札の点数	その勝敗	精算
子のほうが21に近い	勝ち	賭けたポイントがもどり、さらにそれと同額のポイントがもらえる
親がバーストした		
子がブラックジャックになった	勝ち	賭けたポイントがもどり、さらにその1.5倍のポイントがもらえる
親のほうが21に近い	負け	賭けたポイントは没収される
子がバーストした		
親と子の点数が同じ	引き分け	賭けたポイントがもどる

攻略法

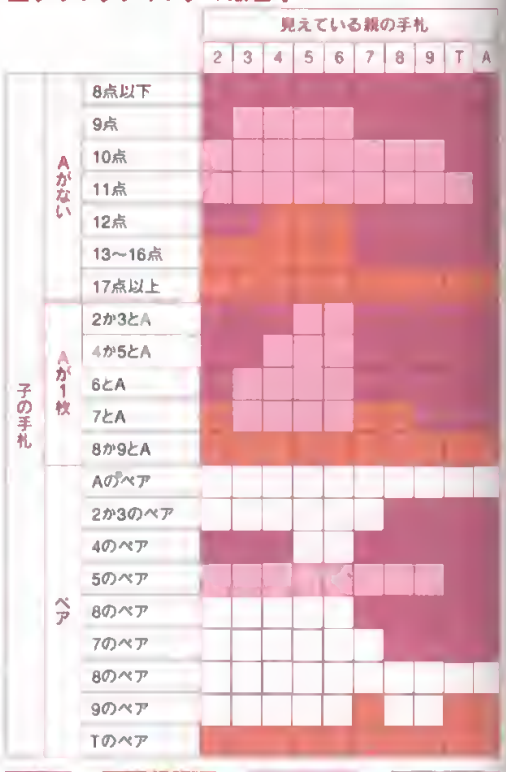
もともと、ブラックジャックは親が有利(勝率が50%以上)と言われている。しかも、このゲームの親はカードの引きがかなり良いので、勝ちつづけるのは難しい。手持ちのポイントを増やしていくためには、確率を考慮したそれなりの戦略が必要だ。

まず注目したいのは、「親は手札の点数が16点以下ならばかならずカードを引く」ということ。つまり、見えている親のカードが4~6点だと、親がバーストする可能性が高いのだ。こうした状況では、親が自滅するのを期待して、こちらがバーストしないように注意したい。

自分の手札の点数が9~11点なら「DOUBLE」で勝負に出るのも有効(ただし見えている親のカードが10、J、Q、K、Aでない場合のみ)。この状況なら、つぎの1枚で19~21点となって勝つ可能性が高まるからだ。同じような理由で、「SPLIT」は2枚の手札がAや8のペアのときに行なうのがオススメ。ただし、わけた手札の両方が負けると、最初に賭けていたポイントの2倍が没収されてしまうことを忘れずに。

ちなみに、ブラックジャックには、最初の手札の点数ごとに最善とされる戦略が存在する。その一部を右表にまとめておこう。

■ブラックジャックの最善手



※「T」は10、J、Q、K(テンカード)を表す



CHAPTER 8

CARD



カードゲームの基礎知識

1-1 カードの入手方法

カードゲーム『クアッドミスト』で使用するカードは、右記の方法で手に入る。これらの方法を駆使して手持ちのカードを増やそう。

ただし、所持できるカードは、全種類まとめて100枚まで。カードゲームでカードを手に入れても、所持数が100枚を超えると、超過したカードを捨てることになる。また、カードを100枚持っている状態だと、モンスターがカードを落とさなくなるうえに、もらったり拾ったりしたカードの大半は勝手に捨てられてしまうのだ。



←カードゲームに勝てば、最大で5枚のカードが手に入る。全種類のカードを集めるには欠かせない方法だ。

カードを手に入れるための方法

●カードゲームで勝つ
対戦相手が使ったカードを入手できる(→P 369)。

●モンスターを倒す
倒したモンスターが1／8の確率でカードを落とす(バトル勝利時に入手。1回のバトルで手に入るのは1枚のみ)。なお、ストップ、石化、猛毒のいずれかの状態になったモンスターはカードを落とさない。

●ミニゲームの賞品
「チョコボのお宝さがし」や「ナワトビ」などでは、賞品としてカードを入手することができる。

●カードスタジアムで買う
トレノのMAP 46-8 カードスタジアムでは、4種類のカードが1枚100ギルで売られている。

●人からもらう
場所によっては、特定の人に話しかけるとカードを手渡されることがある。ただし、カードをもらうには何らかの条件を満たさなければならないケースが多い。

●宝箱や地面を調べて拾う
おもにアレクサンドリアの街とリンドブルムの街で入手可能。貴重なカードが手に入ることも。

知識

●ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」で、所持カードが100枚のときに何らかのカードを掘り出しても、そのカードは捨てられることなく、チョコボの桃源郷にいるデブチョコボの手に渡る。以降は、デブチョコボに話しかければ、それらのカードを受け取ることが可能

●ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」のお宝すべてとモグネット本部を発見すると、デブチョコボからデブチョコボのカードをもらえるが、所持カードが100枚に達していたり、「チョコボのお宝さがし」で掘り出したカードをデブチョコボが預かっているあいだは、カードの受け渡しが保留される

●オズマを倒したときに所持カードが100枚に達していると、メネからもらえるはずのオズマのカードは小さな召喚塚(オズマと戦った場所)の前に置かれる。所持カードを100枚未満にした状態でその場所を調べれば、オズマのカードを入手可能

1-2 カードゲームのやりかた

カードを5枚以上持っている状態で、街などにいる人に●ボタンで話しかけると、カードゲームの対戦を挑むことができる。ただし、かならずしもすべての人が対戦に応じてくれるわけではない。カードゲームの対戦ができる人物をとくに「カードプレイヤー」と呼ぶ。



←カードプレイヤーのほうを向いて●ボタンを押すと、カードゲームがプレイできる。「はい」を選べば対戦開始だ。

知識

●シナリオが進むことで、新たに対戦に応じるようになったり、使うカードが変わる人もいる

●まちがえてカードゲームをはじめてしまっても、使うカードを選び終わる前なら、✕ボタンを押すことで対戦のキャンセルが可能



←対戦後に出る「もう一回対戦しますか？」の選択肢で「はい」を選べば、すぐに同じ相手との再戦が可能。



1-3 カードスタジアムについて

トレノには、カードゲームの殿堂「カードスタジアム」があり、建物のなかに入るだけでカードゲームを遊ぶことができる。シナリオの進行度によって、対戦相手が下表のように変わっていくのが特徴。



←この建物の奥へ進めば、自動的に対戦がはじまる（または対戦相手を選ぶ画面になる）。

■カードスタジアムで対戦できる相手の変化

時期	解説	カードプレイヤー名	使うカードの特徴
DISC 2	対戦相手の名前は表示されないが、使うカードが異なる3人のカードプレイヤーのいずれかと対戦する（誰と対戦するかはランダムで決定）	【対戦相手A】	この時期にしては強め
		【対戦相手B】	対戦相手Aより少し強め
		【対戦相手C】	対戦相手Bより少し強め
DISC 3（カードゲーム大会時）	全3回戦の大会に参加できる。シナリオの進めかたによって、2回戦の相手がカルドナ＝ビショップと雑居区のマリオのどちらかになる（→P.292）	屋根裏のウェイク	弱めのカードばかり
		カルドナ＝ビショップ	屋根裏のウェイクよりは強め
		雑居区のマリオ	ネミングウェイのカードを多用
		船乗りのエリン	ブリムシのカードのみ使用
DISC 3（大会終了後）	対戦相手を4人から選べる。ねばりのファニーとはヒルダガルデ3号入手前しか対戦できず、一発屋グレッチオとはヒルダガルデ3号入手後しか対戦できない	ねばりのファニー	この時期にしては強め
		気分屋ラフレシア	ねばりのファニーより少し強め
		山の手のエリー	上のふたりよりもはるかに強め
		カードマニアのシル	たまにガルガントのカードを使う
		一発屋グレッチオ	低確率で使ってくるカードが強力
DISC 4	対戦相手が全員入れかわるうえ、人数も10人に増加。貴重なカードを使うカードプレイヤーとも対戦できる	表通りのジャック	裏通りのジャックのニセ者だが意外と強い
		ブリ虫使いのボン	ブリムシのカードのみ使用
		ボム使いのシャノン	ボムのカードのみ使用
		魔獣使いのギルバート	強いモンスターカードを愛用
		魔法使いのサリサ	魔法がらみのカードを使う
		モルボル使いのジョー	モルボルのカードとブリムシのカードのみ使用
		ウエポン使いのハント	武器のカードのみ使用
		幻獣士レイラ	すべての召喚獣のカードを使う
		労働9号	てつきょじんのカードのみ使用
		ギルバートの先生	ベヒーモスのカードのみ使用

1-4 ファントムについて

DISC 4で訪れることになる記憶の場所には、フィールアイコンが表示されたときに●ボタンを押しても、ジタンが周囲を見まわすだけの場所がある。そこにはカードプレイヤーの亡霊（ファントム）がいて、●ボタンで話しかけるとカードゲームの対戦を挑めるのだ。ファントムは下表の5ヵ所に潜んでおり、それぞれ使うカードが異なる。カード収集や腕試しに役立てよう。

■各ファントムの居場所と、使用するカードの特徴

名前	居場所	特徴
マスターファントム	MAP [redacted] 時の階段	神竜のカードやインビンシブルのカードなど、攻撃力の高いカードを使用する
ディフェンスファントム	MAP [redacted] 人々の記憶	物理防御力と魔法防御力が高い、リボンのカードだけを使う
ストロングファントム	MAP [redacted] 失われた記憶	ホーリーのカードやオーディンのカードなど、リストの後半にあるカードを使用
レアファントム	MAP [redacted] ゆがむ時間	名前のとおり、手に入りにくいカードを使用する
ダークファントム	MAP [redacted] 最上層への階段	ダークマターのカードとオズマのカードを使う

カード解説2

カードゲームのルール

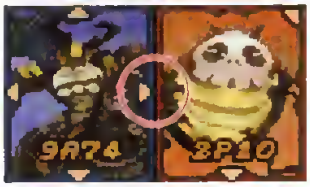
2-1 ゲームの進めかた

カードゲームは右記の手順で行なわれる。対戦中は、カードを置くたびに下図の処理が実行されるが、ここで重要なのは、各カードのフチに表示された「三角マーク」。相手側のカードに対し、三角マークが接するようにカードを置けば、相手側のカードを裏返して自分のものにできる。ただし、お互いの三角マークが向き合ったときは「カードバトル」がはじまり、これに負けた側のカードが裏返されてしまう。さらに、このときには、別のカードもまとめて裏返る「コンボ」が発生することもあるのだ。

カードゲームの進行手順

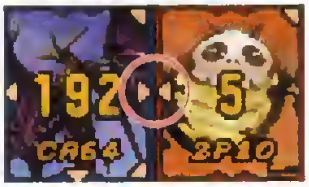
❶使用するカードを5枚選択する。
❷コイントスで先攻・後攻が決まる。
❸4×4マスのフィールド上に、カードが置けない「石板」が0～6マス分配置される。配置される石板の枚数と場所はランダムで決定。
❹フィールドに、カードを1枚ずつ交互に置いていく。カードの置きかたによっては、相手側のカードを裏返して自分側のカードにすることができる。
❺両者がすべてのカードを置き終えたときに、自分側のカードの多いほうが勝ちとなる。お互いが5枚同士のときはドロー（引き分け）。10枚のカードすべてが赤色もしくは青色になった場合は「パーフェクト」と呼ぶ。

相手側のカードを一方的に裏返せるケース



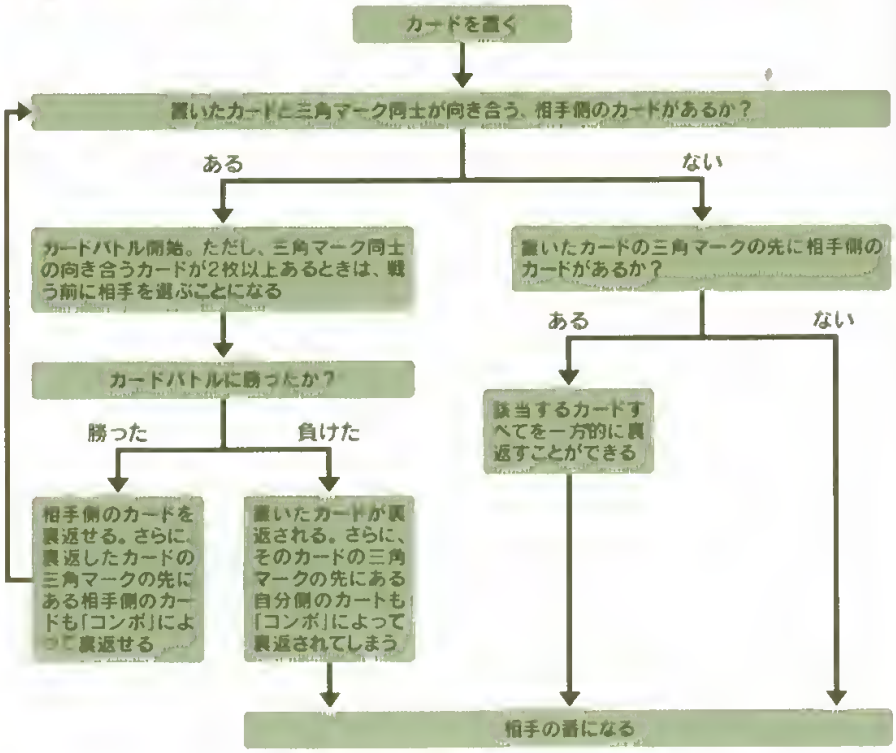
←置いたカードの三角マークが、相手側のカードの三角マークと向き合っていなければ、一方的に裏返すことが可能。

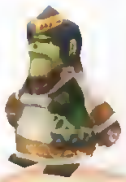
カードバトルが行なわれるケース



←置いたカードの三角マークと、相手側のカードの三角マークが向き合っていると、カードバトルがはじまる。

カードを置いたときの処理の流れ





2-2 カードバトルの勝敗が決定する手順

カードバトルの勝敗は、以下の流れで決まる。勝敗にはランダムの要素も加味されるが、最初に表示されるパワー(初期パワー)の値をある程度は推測できる(→P.370)。そのシステムを知ることが勝率アップにつながるはずだ。

豆知識
- 最終的なパワーが両者とも同じときは、防御側の勝ち
- カードバトルが終わると、各カードのパワーは初期パワーにもどる(パワーが減ったまま、つぎのカードバトルが行なわれることはない)

❶初期パワーの表示



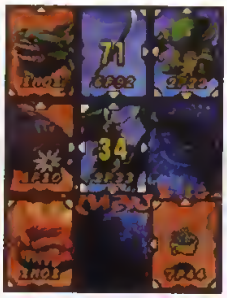
⬆攻撃側(新たに置かれたカード)と防御側(すでに置いてあったカード)に、初期パワーが表示される。

❷パワーを減らし合う



⬆互いのパワーを減らし合う。減る量はカードごとに「0～そのカードの初期パワー」の範囲からランダムで決定。

❸勝敗が決定



⬆最終的なパワーが大きいカードの勝ちとなり、負けたカードは裏返される。

❹コンボの発生



⬆負けたカードについている三角マークの先に、負けた側のカードがあれば、それらもまとめて裏返る。

2-3 カードの奪い合いの仕組み

カードゲームに勝つと、相手側のカードのうち裏返していたものから1枚を選んで奪うことができる。さらに、パーフェクトで勝ったときは、相手側のカード5枚すべてを奪えるのだ。ただし、相手に負けたときも同じ要領でカードを取られてしまうので気をつけたい。

豆知識
- 自分が負けたときに裏返されていたカードが複数ある場合、どのカードが相手に奪われるかはランダムで決まる
- 勝ったときはかならずカードを奪わなければならない(キャンセルはできない)

2-4 奪われたカードの行方

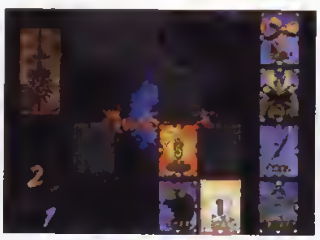
たとえ対戦で負けても、つづけて対戦すれば、相手は奪ったばかりのカードをかならず使ってくるため、取り返すチャンスが生まれる。

ただし、連続で負けたり、パーフェクト負けで複数のカードを取られた場合、最後に奪われたカード以外は消えてなくなり、取り返せなくなってしまう。

豆知識
- カードゲーム終了後に表示される「もう一回対戦しますか？」の選択肢で「いいえ」を選ぶと、奪われたカードは取り返せなくなる
- パーフェクトで負けた場合、最後に奪われるカードは、使用カードを選択するとき最後に選んだカードになる
- DISC 3のカードゲーム大会で負けたときは、強制的にカードゲームが終了するため、奪われたカードを取り返すことができない



⬆大事なカードを奪われたら、直後の選択肢で「はい」を選んで再戦を挑もう。



⬆すると、相手の使うカードのなかに、先ほど奪われたばかりのカードがある。



⬆奪われたカードを裏返したうえで対戦に勝てば、無事にカードを取り返せる。

カード解説3 カードの強さ

3-1 カードの性能差

カードの強さは、三角マークの配置と能力値の高さで決まる。能力値には、攻撃力、攻撃タイプ、物理防御力、魔法防御力の4種類があり、下写真のように、並んで各カードに記載されている。攻撃タイプは、カードバトルでの初期パワーとなる能力値の種類を決めるもので、P、M、X、Aの4種類（右表参照）。なお、攻撃タイプ以外は「16進数表記の上1ケタ」だけが表示されているため、「1」と記された能力値の高さは10～1F（10進数では16～31）のいずれか、というところまでしか推測できない（右表参照）。

カードに表示されている文字の意味



■攻撃タイプによる初期パワーの決定法則

攻撃側の攻撃タイプ	初期パワーになる能力値	
	攻撃側	防御側
P	攻撃力	物理防御力
M	攻撃力	魔法防御力
X	攻撃力	物理防御力と魔法防御力のうち低いもの
A	攻撃力、物理防御力、魔法防御力のうち一番高いもの	攻撃力、物理防御力、魔法防御力のうち一番低いもの

■表示された文字と能力値の対応

表示	能力値の高さ	表示	能力値の高さ
0	0～15	8	128～143
1	16～31	9	144～159
2	32～47	A	160～175
3	48～63	B	176～191
4	64～79	C	192～207
5	80～95	D	208～223
6	96～111	E	224～239
7	112～127	F	240～255

豆知識
- 能力値の正確な数値は、カードバトル開始時に表示された初期パワーでチェック可能
- 能力値の最低値はゼロ、最高値はFF（10進数で255）
- 攻撃タイプは、カードバトルで攻撃側になったときにしか意味を持たない

3-2 カードの成長

カードの能力値は、カードゲームに使うことで成長していく。攻撃力、物理防御力、魔法防御力は「カードゲーム自体に勝つこと」が成長の条件であるのに対して、攻撃タイプは「カードバトルに勝つこと」によって成長する。なお、攻撃力、物理防御力、魔法防御力は、カードの種類ごとに成長の上限値が決まっている。

攻撃力、物理防御力、魔法防御力が上がる条件

カードゲームに勝つと、使用した5枚のカードそれぞれにおいて、ランダムで選ばれた能力値が1成長（選ばれた能力値が上限に達しているときは変化なし）

攻撃タイプが成長する条件

カードバトルに勝つ（下記の確率で変化）

成長前のタイプ	成長後のタイプ	成長する確率
P、M	X	4／256（約1.5%）
X	A	2／256（約0.8%）



←攻撃タイプはカードバトルに勝ったときのみ成長する。そのため、能力値の低いカードほど成長させにくい。

豆知識
- 成長のしやすさに、カードの種類や対戦相手の強さは関係しない
- カードゲームに勝ちさえすれば、カードバトルをしなかったカードでも能力値は上がる
- 攻撃タイプはP&M→X→Aという段階を追って成長する。PやMが、いきなりAに成長することはない



3-3 能力値の初期状態

宝箱などから入手できるカードや対戦相手が使ってくるカードの性能(能力値および三角マークの配置)は、下記のようにして決まる。

豆知識
- 拾ったり手渡されるカードも、三角マークの配置はランダムで決まる。入手直前にセーブをしておけば、三角マークの配置が理想的なものになるまでリセットをくり返せる

入手したカードの性能が決まる仕組み

- 攻撃力、物理防御力、魔法防御力
  いずれも「上限値の半分～上限値」の範囲からランダムで決定。
- 攻撃タイプ
  カードの種類ごとにPかMかが決められている。ただし、1／128の確率でXになることがある。
- 三角マーク
  右表の確率で個数が決まったあと、いずれかの場所にランダムで配置される。

■三角マークの個数の決定確率

個数	確率	個数	確率
0個	1%	5個	9%
1個	8%	6個	5%
2個	25%	7個	2%
3個	31%	8個	1%
4個	18%		

3-4 強いカードとは？

カードゲームを有利に進めるためには、カードバトルで勝ちやすいカードが必要不可欠。とくに、各防御力が高いカードは、カードバトルを挑まれても負けにくい(＝裏返されにくい)ので役に立つ。しかも、そのカードをAタイプにすれば、攻撃にも活用できるようになるのだ。



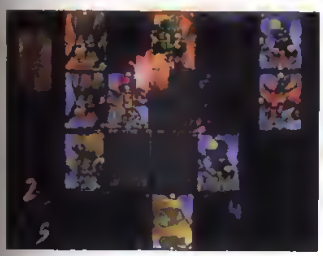
⬅Aタイプのカードは、こちらからカードバトルを挑むときに絶大な力を発揮する。最後の切り札として使おう。

豆知識
- 物理防御力と魔法防御力が高くても、攻撃力が低いとAタイプのカードが天敵となってしまう。ただし、対戦相手がAタイプのカードを使うのは、こちらのカードを奪ったときのみ
- DISC 1の時点で、ミニゲーム「ナワトビ」の賞品として、げんじのカードとアレクサンドリアのカードを入手しておけば、以降のカードゲームを有利に進められる
- DISC 3で遊べるミニゲーム「かけっこ」では、賞品として、物理防御力と魔法防御力の上限値の合計が全カードのなかで最高というリボンのカードが手に入る

カード解説4 カードプレイヤーの特徴

4-1 使用するカード

対戦時に使ってくるカードの種類と個々の使用頻度は、カードプレイヤーごとに決まっている(→P.379)。弱いカードばかり使う相手でも、低確率で強めのカードを出すことがあるのだ。



⬅シナリオ序盤の対戦相手が強めのカードを使ってきたら、確実に勝利して、そのカードを手に入れておきたい。

豆知識
- 大半のカードプレイヤーには「基準のカード」があり、これからカード番号で3番後までにある計4種類のカードをそれぞれ60／256の確率で使う。たとえば、基準がゴブリンのカードなら、それに加えてファングのカード、スケルトンのカード、プリンのカードを多用する
- 上記のカードに加え、基準のカードから7、15、20、30番後のものをそれぞれ12／256、2／256、1／256、1／256の確率で使う
- 例外として、ゴブリンのカード、ファングのカード、カエルのカードのいずれかを低確率で使うカードプレイヤーもいる

4-2 思考能力のレベル

カードプレイヤーの思考能力には4段階のレベルがある。思考能力が高いカードプレイヤーほど、カードバトルでの勝率を考えて、手堅くカードを置くようになるのだ。

豆知識
- 思考能力が低いカードプレイヤーは玉砕覚悟で戦う傾向が強いため、守りを重視して応戦したほうが無難
- 対戦相手の強さは、思考能力の高さよりも使うカードの種類に大きく左右される

カード解説5 カードゲームの基本戦略

5-1 カードゲームのセオリー

カードバトルでの勝敗にランダムの要素が含まれているばかりか、コンボという一発逆転のシステムがある以上、カードゲームに安全確実な戦法はない。負ける可能性を最小限に抑えるような戦いかたを心がけよう。

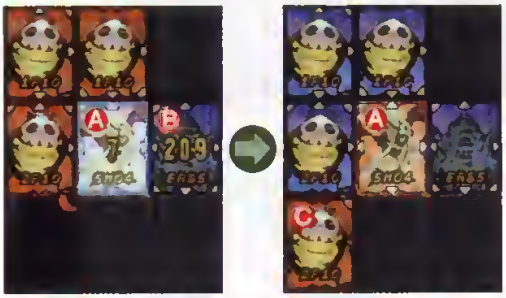
基本的な戦いかた
- 能力値の低い順にカードを置いていくと、比較的安全
- 敗色が濃くなったらパーフェクト負けしないように戦う
- 奪われたカードを取り返すときは、手持ちの強いカードだけを選んで総力戦をかける

5-2 コンボを味方につけよう

カードゲーム中は、すでに置いてあるカードに何回カードバトルを挑めるか(隣の空いている三角マークが何個あるか)に気をつけること。これを無視して戦うと、裏返したばかりのカードに相手が攻撃を仕掛けてきてコンボが発生し、一気に逆転されることがあるからだ。

とくに、隣の空いている三角マークがひとつしかないカードに対しては、それが相手側のカードでコンボが狙えそうなものなら、優先的に攻撃しよう。一方、それが自分側のカードなら、相手のコンボを防ぐために何らかのカードでフタをしておくといい。

隣の空いている三角マークが1個のカードに攻撃



⬆カードAに対して、隣の空いた三角マークがなくなるような場所にカードBを置いて攻撃する。

⬆先ほど裏返したカードAに対して、カードCで相手が攻撃してきても、コンボは発生しない。

隣の空いている三角マークが2個のカードに攻撃



⬆カードDを置いて、相手側のカードEを裏返した結果、隣の空いている三角マークが1個に減る。

⬆直後にカードFによるコンボで逆転される可能性があり、こちらが反撃するチャンスもなくなる。

豆知識
- 三角マークが少ないカードは、コンボで裏返せる枚数も少ないので、それほど警戒する必要はない
- 三角マークが多いカードの周囲にカードを置いていくと、コンボによる逆転負けの危険性が高まる
- 隣の空いている三角マークが2個ある相手側のカードは、コンボを利用して裏返せば、空いている三角マークの数を減らさずにすむ



5-3 攻撃順番を考えよう

カードバトルで、三角マークが向き合うカードが複数あったときは、各防御力や三角マークの向きに注目しよう。そのうえで、裏返せるカードの枚数や、カードバトルに負けたときの被害を考えて、攻撃する順番を決めるといい。



←カードバトルを複数回しなければいけないときは、勝率に加え、コンボのことも考えて戦う順番を決めよう。

知識
- 攻撃する順番は、「防御力の低いカードを先、三角マークの多いカードはあと」にするのが安全

5-4 カードの成長を考えて戦おう

攻撃タイプを成長させたければ、カードバトルをくり返すような戦いをするのが望ましい。とくに有効なのが、三角マークが多くて防御力の低いカードを最初に置き、自分と対戦相手で交互に裏返していくという方法。ただし、最後の一手では、最初に置いたカードを周囲のカードもろとも裏返しておくことを忘れずに。

豆知識
- どの順番で攻撃しても勝つ可能性が高いときは、攻撃タイプの成長を考えて、カードバトルをする回数が多くなるような順に攻める
- 最初に置いたカードばかり気にしていると、周囲のカードによるコンボで逆転されることがある
- 最後にたくさんのカードを裏返せるように、三角マークが多く攻撃力も高いカードを用意しておく

カード解説6 カード収集の心がまえ

6-1 コレクターズレベル

カード画面では、カード収集の度合いが「収集ポイント」と「コレクターズレベル」で示されるが、コレクターズレベルは収集ポイントの値によって決まる(→P.374)。

高いコレクターズレベルを得るには、全種類のカードを手に入れ、そのすべてをAタイプまで成長させなければならない。しかも、三角マークの配置が同じになっているカードを集めても収集ポイントは上がらないので、すべてのカードを三角マークの配置が重複しないように集めることも必要となるのだ。



コレクターズレベル　収集ポイント

収集ポイントの計算方法

所持しているカードの種類×10ポイント
＋ Xタイプのカードの枚数×1ポイント
＋ Aタイプのカードの枚数×2ポイント
＋ 三角マークの配置が重複していないカードの枚数×5ポイント
※収集ポイントは、その時点で所持しているカードを対象に計算されるため、カードを手放したりするとポイントが減ることもある

豆知識
- カード1枚あたりの収集ポイントは、最高で17。つまり、17×100枚＝1700が、収集ポイントの最高値となる
- ネミングウェイのカードは、DISC 4になると入手できなくなるので、DISC 3までに手に入れておく

■収集ポイントとコレクターズレベルの対応

収集ポイント	コレクターズレベル
0~299	ビギナー
300~399	かけ出し
400~499	選手
500~599	はん長
600~699	ファン
700~799	リーダー
800~899	コーチ
900~999	アドバイザー
1000~1099	ディレクター
1100~1199	ディーラー
1200~1249	トレーダー

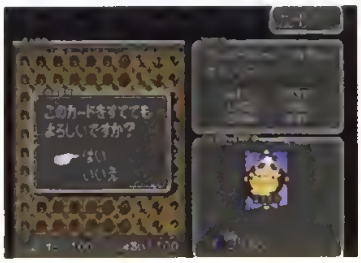
収集ポイント	コレクターズレベル
1250~1299	コマンダー
1300~1319	ドクター
1320~1329	プロフェッサー
1330~1339	ベテラン
1340~1349	フリーク
1350~1359	チャンピオン
1360~1369	アナライザー
1370~1379	スゴ腕
1380~1389	エキスパート
1390~1399	シャーク
1400~1419	スペシャリスト

収集ポイント	コレクターズレベル
1420~1469	鉄人
1470~1509	たつ人
1510~1549	マエストロ
1550~1599	キング
1600~1649	名人
1650~1679	オーソリティー
1680~1689	てい王
1690~1697	ザ・プレイヤー
1698~1699	マスター
1700	ザ・コレクター(※1)

※1……実際には表示されない

6-2 三角マークの配置の重複を避けるには？

コレクターズレベルを上げるには、カードを手に入れるたびに、三角マークの配置が所持カードのいずれかと重複していないかを調べる必要がある。そのときにオススメしたいのが、三角マークの配置を打ちこんだテキストファイルを作り、カードを手に入れるたびに検索をかけるという方法だ。一例を右に紹介しておこう。



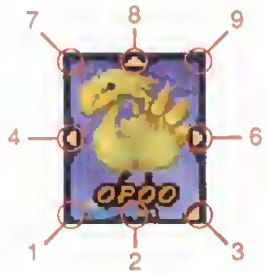
←プレイデータのセーブ後、わざとカードを捨て、収集ポイントの減り具合から、配置の重複したカードがないかを調べるのも手だ。

豆知識

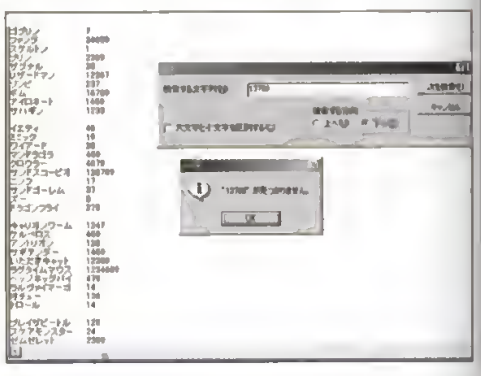
- 三角マークの配置は、2の8乗＝256パターンもある
- 三角マークの配置が重複したら、残すカードは「再入手が難しいもの＞攻撃タイプがXタイプやAタイプのもの＞そのほか」の優先順位にもとづいて決める

三角マークの配置を記録・検索する方法

❶三角マークの配置を下のような対応で数字に変換し、パソコンなどのテキストファイルに記録（写真の例なら「3468」と入力）



❷新しいカードを入手したら、検索機能で三角マークの配置が同じカードがないかどうかを調べる



6-3 1700ポイント獲得に必要なこと

コレクターズレベルを上げるときに難関となるのは、すべてのカードをAタイプにすること。その手間は、カードを全種類集めるときの数倍にもおよぶので、根気よく進めていくことが大切だ。Aタイプのカードを効率よく増やすためのコツを3つほど紹介しておこう。

Aタイプのカードを集めるコツ

- カードゲームで相手がXタイプのカードを使ってきたら、のがさずに奪ってカードを成長させる手間をはぶく
- Xタイプのカードは相手から奪える可能性があるため、攻撃タイプの成長は「P&Mタイプ→Xタイプ」よりも「Xタイプ→Aタイプ」を優先させる
- 攻撃タイプが成長したときは、すぐにセーブをしておく



カードデータリスト

リストの見かた

No.	名前	攻撃力	攻撃タイプ	物理防御力	魔法防御力	入手方法
❶ 1	❷ ゴブリン	❸ 07 (7)	P	09 (9)	04 (4)	❹ ●プ…3、5、6、9、10、13、17、18、19、23など ●モ…ゴブリン、プリゾンケージ(2回目)、バイゾン、ヴァイス ●拾…アレクサンドリア(タンタラス上演時もしくはガーネット即位時)×2 ●他…アレクサンドリアのチケット売場でもらう、トレノのカードスタジアムで購入(100ギル)

❶No.……カードの通し番号。カードゲームで、使うカードを選ぶときに確認できる。

❷名前……カードの名前。

❸能力値……カードの種類ごとに設定されている4つの能力値。攻撃力、物理防御力、魔法防御力は、それぞれの上限値を、16進数と10進数の両方の表記で掲載(カッコ内が10進数表記)。攻撃タイプは初期状態を記載しているが、1／128の確率で最初からXタイプになっている場合もある。

❹入手方法……入手するための方法。略号の意味は以下のとおり。

●プ…カードを使う可能性があるカードプレイヤーNo.(→P.379)。

●モ…バトル終了時にカードを落とすことがあるモンスター名。落とす確率は、全モンスターとも共通で1／8。

●拾…カードを拾えるエリア。

●他…上記以外の入手方法。

No	名前	攻撃力	攻撃タイプ	物理防御力	魔法防御力	入手方法
1	ゴブリン	07 (7)	P	09 (9)	04 (4)	●プ…3、5、6、9、10、13、17、18、19、23など ●モ…ゴブリン、プリゾンケージ(2回目)、バイゾン、ヴァイス ●拾…アレクサンドリア(タンタラス上演時もしくはガーネット即位時)×2 ●他…アレクサンドリアのチケット売場でもらう、トレノのカードスタジアムで購入(100ギル)
2	ファング	09 (9)	P	0A (10)	04 (4)	●プ…3、10、11、23、24、25、28、31、34、36など ●モ…ファング、テンドロヒウム、プラントスパイダ、ノリオン ●拾…アレクサンドリア(タンタラス上演時もしくはガーネット即位時)×2 ●他…アレクサンドリアのチケット売場でもらう、トレノのカードスタジアムで購入(100ギル)
3	スケルトン	0B (11)	P	0C (12)	0A (10)	●プ…3、5、6、10、23、28、30、31、33、34など ●モ…ムー、黒のワルツ1号、ゴースト、スケルトン、黒魔道士タイプA、ムー(精霊) ●他…アレクサンドリアのチケット売場でもらう、トレノのカードスタジアムで購入(100ギル)
4	プリン	0D (13)	M	06 (6)	13 (19)	●プ…3、5、6、9、10、13、17、18、19、23など ●モ…プリン、ケーヴインプ、ワイアード、トリックスパロー、ムシュフシュ、スティンギー ●拾…アレクサンドリア(タンタラス上演時もしくはガーネット即位時) ●他…トレノのカードスタジアムで購入(100ギル)
5	ザグナル	0F (15)	P	0D (13)	0D (13)	●プ…3、5、6、9、13、17、18、19、24、25など ●モ…カーヴスパイダー、黒のワルツ2号、ヘッジホッグパイ、ザグナル、レディーバグ(精霊)
6	リザードマン	11 (17)	P	0F (15)	08 (8)	●プ…5、6、9、11、13、17、18、19、24、25など ●モ…レディーバグ、リザードマン、バジリスク ●拾…アレクサンドリア(タンタラス上演時もしくはガーネット即位時)
7	ゾンビ	13 (19)	M	13 (19)	0B (11)	●プ…9、11、13、17、18、19、24、25、36、45など ●モ…ラミア、ゾンビ、ゴースト(精霊) ●拾…アレクサンドリア(タンタラス上演時もしくはガーネット即位時)
8	ボム	15 (21)	M	0C (12)	15 (21)	●プ…10、11、15、23、24、25、31、34、36、37など ●モ…ボム、アックスビーク、マジックヴァイス ●他…アレクサンドリア(タンタラス上演時)でミャウを見つけてネコ好きトムに話しかける
9	アイロネート	17 (23)	P	17 (23)	0D (13)	●プ…3、11、15、28、45、50、52、56、59、62など ●モ…アサルトシザー、アイロネート、スケアモンスター ●拾…アレクサンドリア(タンタラス上演時もしくはガーネット即位時)
10	サハギン	19 (25)	P	12 (18)	04 (4)	●プ…5、6、7、15、30、33、42、44、45、47など ●モ…アクソロトル、アントリオン(1回目)、サハギン、アントリオン(2回目以降) ●拾…アレクサンドリア(タンタラス上演時もしくはガーネット即位時)
11	イエティ	1B (27)	M	06 (6)	1A (26)	●プ…7、9、13、15、17、18、19、35、49、50など ●モ…イエティ、黒魔道士タイプC、イエティ(精霊) ●拾…トレノ
12	ミミック	1D (29)	M	14 (20)	1B (27)	●プ…7、24、25、29、35、36、49、50、72、76など ●モ…ミミック、黒魔道士タイプB、ノール ●拾…リンドブルム・工場区(通常時)
13	ワイアード	1F (31)	M	09 (9)	21 (33)	●プ…7、11、29、32、35、49、68、69、72、90など ●モ…バンダースナッチ、シーカーバット、ランドウォーム ●拾…リンドブルム巨大城(通常時) ●他…ミニゲーム「かけっこ」の賞品(かけっこレベル10)
14	マンドラゴラ	21 (33)	M	0F (15)	27 (39)	●プ…29、32、35、45、60、63、64、69、72、78など ●モ…マンドラゴラ、フェザーサークル、ストローバー
15	クロウラー	23 (35)	P	24 (36)	08 (8)	●プ…14、15、29、32、39、53、59、60、63、64など ●モ…クロウラー、ブレイザビートル
16	サンドスコーピオ	25 (37)	P	25 (37)	11 (17)	●プ…4、10、14、16、23、31、32、34、37、39など ●モ…サンドスコーピオ、グリフォン

No.	名前	攻撃力	攻撃タイプ	物理防御力	魔法防御力	入手方法
17	ニンフ	27 (39)	M	0C (12)	26 (38)	●ブ…3、4、7、12、14、18、28、38、39、49など ●モ…ニンフ、ゴブリンメイジ、ニンフ(精霊)、フェザーサークル(精霊) ●他…クレイラの街で大聖堂に避難したブルメシアの子ブからもらう
18	サンドゴーレム	29 (41)	P	26 (38)	10 (16)	●ブ…4、5、6、12、14、16、20、21、22、26など ●モ…サンドゴーレム、霜の魔獣(A)、霜の魔獣(B)
19	ズー	2B (43)	P	0B (11)	22 (34)	●ブ…1、2、4、9、12、13、16、17、18、19など ●モ…ズー、ゼムゼレット、レイス(青) ●他…クレイラの街で大聖堂に避難したブルメシアの子コブからもらう
20	ドラゴンフライ	2D (45)	P	28 (40)	13 (19)	●ブ…1、2、12、20、21、22、24、25、26、27など ●モ…ドラゴンフライ、アネモネ ●他…カードゲーム大会開催時のトレノで所持カードが4枚以下のときにトットに話しかける
21	キャリオンワーム	2F (47)	M	1D (29)	19 (25)	●ブ…1、2、8、10、11、20、21、22、23、26など ●モ…キャリオンワーム、マイコニド、ジャハウォック(精霊) ●他…ミニゲーム『かけっこ』の賞品(かけっこレベル20)
22	ケルベロス	31 (49)	P	2D (45)	04 (4)	●ブ…1、2、3、8、14、27、28、39、45、46など ●モ…ホエールゾンビ、カトブレパス、ケルベロス ●他…カードゲーム大会開催時のトレノで所持カードが3枚以下のときにトットに話しかける
23	アントリオン	33 (51)	P	30 (48)	1B (27)	●ブ…4、5、6、8、15、16、30、33、42、44など ●モ…ヒルギガース、ザ・ソウルケージ
24	サボテンダー	35 (53)	P	C3 (195)	04 (4)	●ブ…8、9、12、13、17、18、19、38、46、50など ●モ…サボテンダー ●他…カードゲーム大会開催時のトレノで所持カードが2枚以下のときにトットに話しかける、ミニゲーム『ナワトビ』の賞品(50回)
25	いただきキャット	37 (55)	M	21 (33)	1D (29)	●ブ…7、20、21、22、24、25、26、36、43、49など ●モ…ガルーダ、いただきキャット
26	ラグタイムマウス	39 (57)	M	22 (34)	1E (30)	●ブ…1、2、11、27、35、68、72、90、92、93など ●モ…ギガンオクトパス、アガレス
27	ヘッジホッグパイ	3B (59)	M	16 (22)	28 (40)	●ブ…29、45、57、74、78、83、95、97、99、105など ●モ…ジャバウォック、アムトゥシアス(B)
28	ラルヴァイマーゴ	3D (61)	P	44 (68)	0C (12)	●ブ…8、15、32、46、59、61、69、95、104、107など ●モ…クアール
29	オチュー	3F (63)	P	25 (37)	12 (18)	●ブ…50、60、63、64、76、79、88、96、103、108など ●モ…オチュー ●他…カードゲーム大会開催時のトレノで所持カードが1枚以下のときにトットに話しかける
30	トロール	41 (65)	P	3E (62)	22 (34)	●ブ…7、14、39、49、53、84、93、98、145、158など ●モ…トロール、グリムロック(魔法)
31	ブレイザビートル	43 (67)	P	5B (91)	12 (18)	●ブ…4、10、16、23、31、34、35、37、40、41など ●モ…エピタフ
32	スケアモンスター	45 (69)	P	3B (59)	3A (58)	●ブ…3、12、28、29、38、52、58、62、65、66など ●モ…赤竜
33	ゼムゼレット	47 (71)	M	20 (32)	60 (96)	●ブ…5、6、20、21、22、26、30、32、33、42など ●モ…グレネード、ヤーン
34	ストローバー	49 (73)	P	40 (64)	08 (8)	●ブ…1、2、9、13、17、18、19、27、51、60など ●モ…スクイドラーケン
35	ダンタリアン	4B (75)	M	2B (43)	27 (39)	●ブ…14、24、25、36、39、53、57、74、83、84など ●モ…メルティジェミニ ●他…ミニゲーム『かけっこ』の賞品(かけっこレベル30)
36	グランドドラゴン	4D (77)	P	41 (65)	47 (71)	●ブ…4、8、11、16、46、54、61、68、90、92など ●モ…グランドドラゴン、クエール
37	フェザーサークル	4F (79)	M	2D (45)	29 (41)	●ブ…12、38、45、65、66、78、81、82、98、103など ●モ…ワームヒュドラ
38	ヘクトアイズ	51 (81)	M	0A (10)	46 (70)	●ブ…15、20、21、22、26、43、56、59、93、98など ●モ…ヘクトアイズ
39	オーガ	53 (83)	P	50 (80)	1D (29)	●ブ…1、2、27、50、76、88、97、99、131、142など ●モ…オーガ(A)、オーガ(B)、ベヒーモス(B)
40	アームストロング	55 (85)	M	24 (36)	4B (75)	●ブ…7、49、57、74、83、95、107、145、152、158など ●モ…アームストロング ●他…ミニゲーム『かけっこ』の賞品(かけっこレベル40)
41	アッシュ	57 (87)	M	32 (50)	32 (50)	●ブ…8、35、46、61、72、108、140、144、150、159など ●モ…キマイラ、アッシュ
42	レイス	59 (89)	M	50 (80)	11 (17)	●ブ…29、98、103、133、160、170、175、177、178、179など ●モ…レイス(赤)、リッチ、クリスタル)
43	ガーゴイル	5B (91)	M	33 (51)	2F (47)	●ブ…32、69、93、98、104、128、130、136、170、176など ●モ…ガーゴイル
44	ヴェパル	5D (93)	M	34 (52)	30 (48)	●ブ…60、63、64、79、97、99、125、130、170、185など ●モ…ヴェパル(緑)、ヴェパル(赤)、スティルヴ



No	名前	攻撃力	攻撃タイプ	物理防御力	魔法防御力	入手方法
45	グリムロック	54 (84)	M	25 (37)	36 (54)	●ブ…14、39、53、84、95、107、125、127、130、152など ●モ…グリムロック(物理)
46	トンベリ	29 (41)	P	36 (54)	32 (50)	●ブ…4、16、54、108、125、127、130、140、187、188など ●モ…トンベリ ●他…ミニゲーム「腕試しバトル」の賞品(対グリフォン)
47	アーリマン	5A (90)	M	1E (30)	91 (145)	●ブ…12、38、65、66、81、82、125、127、189、201、212、219、222、232 ●モ…アーリマン、クラーケン(クリスタル)
48	ガルーダ	62 (98)	M	48 (72)	1D (29)	●ブ…20、21、22、26、43、56、127、197、204、217、218、229 ●モ…シェルタドラゴン(A)、シェルタドラゴン(B)、ティアマット(クリスタル)
49	モルボル	56 (86)	M	39 (57)	63 (99)	●ブ…1、2、27、168、170、210、213、220、221 ●モ…モルボル
50	ムーバー	66 (102)	M	FA (250)	08 (8)	●ブ…157、197 ●モ…ムーバー
51	アバドン	7D (125)	M	69 (105)	2D (45)	●ブ…157、170、213 ●モ…アバドン(A)、アバドン(B)、鉄巨人
52	ベヒーモス	BD (189)	P	47 (71)	6A (106)	●ブ…130、141、157
53	てつきょじん	C5 (197)	P	6E (110)	0C (12)	●ブ…125、157、173 ●他…ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「タぐれの高原」)
54	神竜	EC (236)	P	7D (125)	C2 (194)	●ブ…127、157、237 ●他…ミニゲーム「かけっこ」の賞品(かけっこレベル60)
55	オズマ	DD (221)	P	06 (6)	C7 (199)	●ブ…157、235 ●モ…オズマ
56	ハーデス	FA (250)	M	C8 (200)	14 (20)	●ブ…237、238
57	ホーリー	86 (134)	M	28 (40)	3F (63)	●ブ…95、107、152、162、201、214、234 ●モ…ハーデス
58	メテオ	BE (190)	M	A2 (162)	02 (2)	●ブ…162、206、234 ●他…ダゲレオの2階にいる店番の説に3種類とも同意する(若者からカードをもらったあとは不可)
59	フレア	D0 (208)	M	11 (17)	11 (17)	●ブ…108、140、162、197、206、223、225、234 ●他…ダゲレオの2階にいる若者の説に3種類とも同意する(店番からカードをもらったあとは不可)
60	シヴァ	53 (83)	M	06 (6)	5F (95)	●ブ…96、103、127、143、199、212 ●モ…ヴァリア・ピラ、ガルーダ(精霊) ●拾…アレクサンドリア(ガーネット即位時)
61	イフリート	64 (100)	M	96 (150)	11 (17)	●ブ…130、143、211、215、217、218、234 ●モ…リングコマンダー、マリリス(クリスタル)
62	ラムウ	4A (74)	M	1D (29)	67 (103)	●ブ…97、99、143、208、210 ●モ…ダンタリアン、ダハーカ ●拾…アレクサンドリア(ガーネット即位時)
63	アトモス	42 (66)	M	64 (100)	64 (100)	●ブ…143、170、199、213、219、222、232、234 ●モ…アーク、土のガーディアン
64	オーディン	CD (205)	M	88 (136)	48 (72)	●ブ…143、199、211、215、234、238 ●他…ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」のお宝(シアウェイズキャニオン西部のヒビ)
65	リヴァイアサン	B7 (183)	M	64 (100)	16 (22)	●ブ…127、143、214
66	バハムート	C8 (200)	M	91 (145)	53 (83)	●ブ…143
67	アーク	E2 (226)	M	60 (96)	5A (90)	●ブ…143 ●他…ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「忘れられた島」)
68	フェンリル	8B (139)	M	24 (36)	16 (22)	●ブ…93、98、143、204、211、215 ●モ…銀竜
69	マディーン	A2 (162)	M	16 (22)	64 (100)	●ブ…127、143、201、224、227、234
70	アレクサンダー	E1 (225)	M	B7 (183)	56 (86)	●ブ…143、234、237 ●他…ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「海」)
71	エクスカリバーII	FF (255)	P	B4 (180)	06 (6)	●ブ…126
72	アルテマウエポン	F8 (248)	P	18 (24)	66 (102)	●ブ…126、127、199、234

No.	名前	攻撃力	攻撃タイプ	物理防御力	魔法防御力	入手方法
73	マサムネ	CA (202)	P	B4 (180)	38 (56)	●ブ…126、208、234、238 ●他…ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「タぐれの海原」)
74	エリクサー	64 (100)	M	64 (100)	64 (100)	●ブ…125、210、234、238 ●モ…ヤーン(精霊)、神竜 ●拾…南ゲート(ボーデン駅)
75	ダークマター	C7 (199)	M	38 (56)	C3 (195)	●ブ…235 ●他…ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「せいれいの島」)
76	リボン	0C (12)	M	C8 (200)	FF (255)	●ブ…201、234、236、238 ●他…ミニゲーム「かけっこ」の賞品(かけっこレベル50)
77	ねこの手ラケット	0C (12)	P	05 (5)	13 (19)	●ブ…146、201、238 ●他…ミニゲーム「ナワトビ」の賞品(300回)
78	セイブザクイーン	70 (112)	P	3C (80)	0A (10)	●ブ…8、46、61、125、126、164、195、206、226 ●他…カードゲーム大会開催時のトレノで所持カードが0枚のときにトットに話しかける
79	げんじ	0A (10)	P	69 (105)	AF (175)	●ブ…130、204、234、238 ●他…ミニゲーム「ナワトビ」の賞品(100回)、ミニゲーム「かけっこ」の賞品(かけっこレベル70)
80	ミスリルソード	20 (32)	P	04 (4)	06 (6)	●ブ…126、146 ●モ…ギザマルーク、女兵(A)、女兵(B)
81	ブルーナルシス	8F (143)	P	90 (144)	14 (20)	●ブ…216 ●他…ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」のお宝(ブロウバレー内のアワ)
82	ヒルダガルデ3号	62 (98)	P	3E (62)	10 (16)	●ブ…216 ●他…ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「外側の島2」)
83	インビンシブル	B9 (185)	M	91 (145)	C9 (201)	●ブ…216、237 ●他…ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」のお宝(輝く島跡)
84	カーゴシップ	2D (45)	P	64 (100)	0A (10)	●ブ…216 ●他…ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「みかいの地」)
85	ヒルダガルデ1号	63 (99)	P	4B (75)	02 (2)	●ブ…216 ●他…ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」のお宝(シアウェイズキャニオン東部のヒビ)
86	レッドローズ	8F (143)	P	14 (20)	90 (144)	●ブ…216 ●他…ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」のお宝(クワン洞内のアワ)
87	剛壊輪	21 (33)	P	6A (106)	13 (19)	●ブ…216 ●他…ミニゲーム「狩猟祭」の賞品(ビヒ優勝時)、ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」のお宝(チョコグラフ「いてつく大地」)
88	ヴィルトガンス	E4 (228)	P	91 (145)	20 (32)	●ブ…216 ●他…ミニゲーム「ここほれ!チョコボ」の賞品(1800ポイント)
89	チョコボ	03 (3)	P	05 (5)	0C (12)	●ブ…228
90	デブチョコボ	19 (25)	P	1E (30)	1E (30)	●ブ…228 ●他…ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」で32個すべてのお宝とモグネット本部を見つけてから、チョコボの桃源郷にいるデブチョコボと会話する
91	モグ	03 (3)	M	05 (5)	0C (12)	●ブ…238
92	カエル	02 (2)	P	02 (2)	02 (2)	●ブ…4、16、54、146、187、188、193、196、200、202、219、222、232、238 ●モ…ギガントード(A)
93	プリムシ	28 (40)	P	21 (33)	06 (6)	●ブ…153、154、168 ●他…コンデヤ・パタ山道で取った山プリ虫をコンデヤ・パタで横走りのキクノスケに渡す
94	アレクサンドリア	04 (4)	P	B2 (178)	64 (100)	●ブ…125、208、220、221 ●他…アレクサンドリア(崩壊後)の広場で女の子からもらう、ミニゲーム「ナワトビ」の賞品(200回)
95	リンドブルム	06 (6)	P	64 (100)	B2 (178)	●ブ…195、197、226、234、238 ●拾…リンドブルム・商業区(崩壊後)
96	ふたつの月	71 (113)	M	58 (88)	58 (88)	●ブ…170、212、213、234、238
97	ガルガント	2E (46)	P	11 (17)	38 (56)	●ブ…57、74、83、130、214、224、227 ●モ…ラルヴァイマーゴ、ドラゴンゾンビ、アダマンタイマイ
98	ネミングウェイ	7F (127)	M	7F (127)	7F (127)	●ブ…146 ●拾…デザートエンプレス(エーコ誘拐後)
99	ボコ	80 (128)	P	7F (127)	7F (127)	●ブ…228、238
100	ひくうてい	81 (129)	P	7F (127)	7F (127)	●ブ…238 ●他…ミニゲーム「チョコボのお宝さがし」のお宝(シーテンス氷原のヒビ)



カードプレイヤーリスト

リストの見かた

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
1	2 赤魔道士(男)	3 MAP 1-5 宿屋(崩壊後／カバオ仲裁イベント時)	4 高 ズー、ドラゴンフライ、キャリオンワーム、ケルベロス 中 ラグタイムマウス 低 ストローパー、オーガ、モルボル	5
2	赤魔道士(女)	MAP 4-5 宿屋(崩壊後／カバオ仲裁イベント時)	高 ズー、ドラゴンフライ、キャリオンワーム、ケルベロス 中 ラグタイムマウス 低 ストローパー、オーガ、モルボル	○
3	赤魔道士の男	MAP 1-5 酒場(タンタラス上演時)	高 ファング、スケルトン、プリン、ザグナル 中 ゴブリン、アイロネート 低 ニンフ、ケルベロス、スケアモンスター	◎

❶No.……カードプレイヤーの通し番号。
❷名前……カードプレイヤーの名前。エリアごとに名前の五十音順で並べている。名前が表示されないカードプレイヤーについては、【 】内に便宜的な名前を記載。
❸対戦できるマップとタイミング……カードプレイヤーとカードゲームができるマップとタイミング。タイミングが記されていない場合は、そのマップへ行ける時期ならばいつでも対戦が可能。
❹使用するカード……使用してくる可能性があるカード。使用する確率は「高＞中＞低」の順で高い。
❺思考……カードの置きかたに関する思考能力の高さ。「◎＞○＞△＞×」の順で高い。

アレクサンドリア

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
1	赤魔道士(男)	MAP 4-5 宿屋(崩壊後／カバオ仲裁イベント時)	高 ズー、ドラゴンフライ、キャリオンワーム、ケルベロス 中 ラグタイムマウス 低 ストローパー、オーガ、モルボル	△
2	赤魔道士(女)	MAP 4-5 宿屋(崩壊後／カバオ仲裁イベント時)	高 ズー、ドラゴンフライ、キャリオンワーム、ケルベロス 中 ラグタイムマウス 低 ストローパー、オーガ、モルボル	○
3	赤魔道士の男	MAP 1-5 酒場(タンタラス上演時)	高 ファング、スケルトン、プリン、ザグナル 中 ゴブリン、アイロネート 低 ニンフ、ケルベロス、スケアモンスター	◎
4	アシュリー	MAP 4-6 裏通り(崩壊後／ジタンがMAP 4-9 尖塔に入るたびに合成屋と交替で出現)	高 サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム、ズー 中 アントリオン、カエル 低 ブレイザビートル、グランドドラゴン、トンベリ	△
5	イリア	MAP 1-13 尖塔前(タンタラス上演時)	高 スケルトン、プリン、ザグナル、リザードマン 中 ゴブリン、サハギン 低 サンドゴーレム、アントリオン、ゼムゼレット	×
6	イリア	MAP 1-14 民家❶(タンタラス上演時)	高 スケルトン、プリン、ザグナル、リザードマン 中 ゴブリン、サハギン 低 サンドゴーレム、アントリオン、ゼムゼレット	×
7	イリア	MAP 2-14 民家❶(ガーネット即位時)	高 サハギン、イエティ、ミミック、ワイアード 中 ニンフ 低 いただきキャット、トロール、アームストロング	○
8	イリア	MAP 4-1 大通り❶(崩壊後)	高 キャリオンワーム、ケルベロス、アントリオン、サボテンダー 中 ラルヴァイマーゴ 低 グランドドラゴン、アッシュ、セイブザクイーン	◎
9	裏通りのジャック	MAP 1-5 酒場(タンタラス上演時／MAP 1-12 裏通りでの会話後)	高 プリン、ザグナル、リザードマン、ゾンビ 中 ゴブリン、イエティ 低 ズー、サボテンダー、ストローパー	◎
10	男	MAP 1-1 大通り❶(タンタラス上演時)	高 ゴブリン、ファング、スケルトン、プリン 中 ボム 低 サンドスコーピオ、キャリオンワーム、ブレイザビートル	×
11	男	MAP 2-1 大通り❶(ガーネット即位時)	高 リザードマン、ゾンビ、ボム、アイロネート 中 ファング、ワイアード 低 キャリオンワーム、ラグタイムマウス、グランドドラゴン	◎
12	男	MAP 4-3 広場(崩壊後)	高 ニンフ、サンドゴーレム、ズー、ドラゴンフライ 中 サボテンダー 低 スケアモンスター、フェザーサークル、アーリマン	△
13	おばあさん	MAP 2-3 大通り❸(ガーネット即位時)	高 プリン、ザグナル、リザードマン、ゾンビ 中 ゴブリン、イエティ 低 ズー、サボテンダー、ストローパー	◎
14	おばあさん	MAP 4-8 尖塔前(崩壊後)	高 クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム 中 ケルベロス 低 トロール、ダンタリアン、グリムロック	○
15	ガイド	MAP 2-4 大通り❸(ガーネット即位時)	高 ボム、アイロネート、サハギン、イエティ 中 クロウラー 低 アントリオン、ラルヴァイマーゴ、ヘクトアイズ	◎
16	ガイド	MAP 4-3 広場(崩壊後)	高 サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム、ズー 中 アントリオン、カエル 低 ブレイザビートル、グランドドラゴン、トンベリ	○

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	評
17	カバオ	MAP 1-4 大通り❸（タンタラス上演時／ビビがMAP 1-8 広場へ移動するまで）	上 プリン、ザグナル、リザードマン、ゾンビ 中 ゴブリン、イエティ 下 ズー、サボテンダー、ストローパー	○
18	カバオ	MAP 1-8 広場（タンタラス上演時／カバオが隠したカード入手前）	上 プリン、ザグナル、リザードマン、ゾンビ 中 ゴブリン、イエティ 下 ズー、サボテンダー、ストローパー	○
19	カバオ	MAP 1-11 宿屋（タンタラス上演時／カバオが隠したカード入手後）	上 プリン、ザグナル、リザードマン、ゾンビ 中 ゴブリン、イエティ 下 ズー、サボテンダー、ストローパー	○
20	カバオ	MAP 2-1 大通り❶（ガーネット即位時／ビビ操作時）	上 サンドゴーレム、ズー、ドラゴンフライ、キャリオンワーム 中 いただきキャット 下 ゼムゼレット、ヘクトアイズ、ガルーダ	○
21	カバオ	MAP 2-11 宿屋（ガーネット即位時／ジタン操作時）	上 サンドゴーレム、ズー、ドラゴンフライ、キャリオンワーム 中 いただきキャット 下 ゼムゼレット、ヘクトアイズ、ガルーダ	○
22	カバオ	MAP 4-5 宿屋（崩壊後／カバオ仲裁イベント時）	上 サンドゴーレム、ズー、ドラゴンフライ、キャリオンワーム 中 いただきキャット 下 ゼムゼレット、ヘクトアイズ、ガルーダ	○
23	かばおばさん	MAP 1-11 宿屋（タンタラス上演時）	上 ゴブリン、ファング、スケルトン、プリン 中 ボム 下 サンドスコーピオ、キャリオンワーム、ブレイザビートル	◎
24	かばおばさん	MAP 2-1 大通り❶（ガーネット即位時／ビビ操作時）	上 ザグナル、リザードマン、ゾンビ、ボム 中 ファング、ミミック 下 ドラゴンフライ、いただきキャット、ダンタリアン	◎
25	かばおばさん	MAP 2-11 宿屋（ガーネット即位時／ジタン操作時）	上 ザグナル、リザードマン、ゾンビ、ボム 中 ファング、ミミック 下 ドラゴンフライ、いただきキャット、ダンタリアン	◎
26	かばおばさん	MAP 4-5 宿屋（崩壊後／カバオ仲裁イベント後）	上 サンドゴーレム、ズー、ドラゴンフライ、キャリオンワーム 中 いただきキャット 下 ゼムゼレット、ヘクトアイズ、ガルーダ	△
27	かまど名人	MAP 4-2 大通り❸（崩壊後）	上 ズー、ドラゴンフライ、キャリオンワーム、ケルベロス 中 ラグタイムマウス 下 ストローパー、オーガ、モルボル	◎
28	看板屋のダンテ	MAP 1-5 酒場（タンタラス上演時）	上 ファング、スケルトン、プリン、ザグナル 中 ゴブリン、アイロネート 下 ニンフ、ケルベロス、スケアモンスター	○
29	看板屋のダンテ	MAP 2-5 酒場（ガーネット即位時）	上 ミミック、ワイアード、マンドラゴラ、クロウラー 中 ズー 下 ヘッジホッグパイ、スケアモンスター、レイス	◎
30	貴族の男	MAP 1-3 大通り❷（タンタラス上演時）	上 スケルトン、プリン、ザグナル、リザードマン 中 ゴブリン、サハギン 下 サンドゴーレム、アントリオン、ゼムゼレット	△
31	貴族の男	MAP 1-8 広場（タンタラス上演時）	上 ゴブリン、ファング、スケルトン、プリン 中 ボム 下 サンドスコーピオ、キャリオンワーム、ブレイザビートル	○
32	貴族の男	MAP 2-8 広場（ガーネット即位時）	上 ワイアード、マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ 中 ドラゴンフライ 下 ラルヴァイマーゴ、ゼムゼレット、ガーゴイル	△
33	貴族の女	MAP 1-3 大通り❷（タンタラス上演時）	上 スケルトン、プリン、ザグナル、リザードマン 中 ゴブリン、サハギン 下 サンドゴーレム、アントリオン、ゼムゼレット	×
34	貴族の女	MAP 1-8 広場（タンタラス上演時）	上 ゴブリン、ファング、スケルトン、プリン 中 ボム 下 サンドスコーピオ、キャリオンワーム、ブレイザビートル	◎
35	貴族の女	MAP 2-8 広場（ガーネット即位時）	上 イエティ、ミミック、ワイアード、マンドラゴラ 中 サンドゴーレム 下 ラグタイムマウス、ブレイザビートル、アッシュ	◎
36	ゲネロ	MAP 2-10 武器屋（ガーネット即位時）	上 ザグナル、リザードマン、ゾンビ、ボム 中 ファング、ミミック 下 ドラゴンフライ、いただきキャット、ダンタリアン	○
37	合成屋	MAP 1-9 合成屋（タンタラス上演時）	上 ゴブリン、ファング、スケルトン、プリン 中 ボム 下 サンドスコーピオ、キャリオンワーム、ブレイザビートル	×
38	合成屋	MAP 2-9 合成屋（ガーネット即位時）	上 ニンフ、サンドゴーレム、ズー、ドラゴンフライ 中 サボテンダー 下 スケアモンスター、フェザーサークル、アーリマン	○
39	合成屋	MAP 4-6 裏通り（崩壊後／ジタンがMAP 4-9 尖塔に入るたびにアシュリーと交替で出現）	上 クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム 中 ケルベロス 下 トロール、ダンタリアン、グリムロック	◎
40	合成屋の妻	MAP 1-9 合成屋（タンタラス上演時）	上 ゴブリン、ファング、スケルトン、プリン 中 ボム 下 サンドスコーピオ、キャリオンワーム、ブレイザビートル	△
41	さかなおやじ	MAP 1-11 宿屋（タンタラス上演時）	上 ゴブリン、ファング、スケルトン、プリン 中 ボム 下 サンドスコーピオ、キャリオンワーム、ブレイザビートル	○
42	さかなおやじ	MAP 2-3 大通り❷（ガーネット即位時／ジタン操作時）	上 スケルトン、プリン、ザグナル、リザードマン 中 ゴブリン、サハギン 下 サンドゴーレム、アントリオン、ゼムゼレット	◎
43	さかなおやじ	MAP 4-5 宿屋（崩壊後）	上 サンドゴーレム、ズー、ドラゴンフライ、キャリオンワーム 中 いただきキャット 下 ゼムセレット、ヘクトアイズ、ガルーダ	◎
44	じいさん	MAP 1-2 民家❶（タンタラス上演時／退室前）	上 スケルトン、プリン、ザグナル、リザードマン 中 ゴブリン、サハギン 下 サンドゴーレム、アントリオン、ゼムゼレット	○
45	じいさん	MAP 2-4 大通り❸（ガーネット即位時）	上 ゾンビ、ボム、アイロネート、サハギン 中 マンドラゴラ 下 ケルベロス、ヘッジホッグパイ、フェザーサークル	◎
46	じいさん	MAP 4-1 大通り❶（崩壊後）	上 キャリオンワーム、ケルベロス、アントリオン、サボテンダー 中 ラルヴァイマーゴ 下 グランドドラゴン、アノシュ、セイブザクイーン	○
47	ゼネロ	MAP 2-10 武器屋（ガーネット即位時）	上 スケルトン、プリン、ザグナル、リザードマン 中 ゴブリン、サハギン 下 サンドゴーレム、アントリオン、ゼムゼレット	○
48	ダグ	MAP 1-7 道具屋（タンタラス上演時）	上 スケルトン、プリン、ザグナル、リザードマン 中 ゴブリン、サハギン 下 サンドゴーレム、アントリオン、ゼムゼレット	◎



No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
49	ダグ	MAP 2-7 道具屋（ガーネット即位時）	高 サハギン、イエティ、ミミック、ワイアード 中 ニンフ 低 いただきキャット、トロール、アームストロング	◎
50	たまねぎ名人	MAP 2-3 尖塔前（ガーネット即位時）	高 アイロネート、サハギン、イエティ、ミミック 中 サンドスコーピオ 低 サボテンダー、オチュー、オーガ	○
51	店主	MAP 1-10 武器屋（タンタラス上演時）	高 プリン、ザグナル、リザードマン、ゾンビ 中 ゴブリン、イエティ 低 ズー、サボテンダー、ストローパー	×
52	店主アシュリー	MAP 1-5 酒場（タンタラス上演時）	高 ファング、スケルトン、プリン、ザグナル 中 ゴブリン、アイロネート 低 ニンフ、ケルベロス、スケアモンスター	×
53	トムの母	MAP 2-8 広場（ガーネット即位時）	高 クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム 中 ケルベロス 低 トロール、ダンタリアン、グリムロック	◎
54	トムの母	MAP 4-3 広場（崩壊後）	高 サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム、ズー 中 アントリオン、カエル 低 ブレイザビートル、グランドドラゴン、トンベリ	◎
55	ニコライ	MAP 1-3 大通り❷（タンタラス上演時）	高 スケルトン、プリン、ザグナル、リザードマン 中 ゴブリン、サハギン 低 サンドゴーレム、アントリオン、ゼムゼレット	○
56	ニコライ	MAP 2-3 大通り❷（ガーネット即位時）	高 サンドゴーレム、ズー、ドラゴンフライ、キャリオンワーム 中 いただきキャット 低 ゼムゼレット、ヘクトアイズ、ガルーダ	△
57	ニコライ	MAP 4-2 大通り❷（崩壊後）	高 ドラゴンフライ、キャリオンワーム、ケルベロス、アントリオン 中 ヘッジホッグパイ 低 ダンタリアン、アームストロング、ガルガント	△
58	ネコ好きトム	MAP 1-8 尖塔前（タンタラス上演時）	高 ファング、スケルトン、プリン、ザグナル 中 ゴブリン、アイロネート 低 ニンフ、ケルベロス、スケアモンスター	◎
59	ネコ好きトム	MAP 2-3 尖塔前（ガーネット即位時）	高 ボム、アイロネート、サハギン、イエティ 中 クロウラー 低 アントリオン、ラルヴァイマーゴ、ヘクトアイズ	○
60	ネコ好きトム	MAP 4-8 尖塔前（崩壊後）	高 マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ 中 キャリオンワーム 低 オチュー、ストローパー、ヴェパル	○
61	ばあさん	MAP 4-1 大通り❶（崩壊後）	高 キャリオンワーム、ケルベロス、アントリオン、サボテンダー 中 ラルヴァイマーゴ 低 グランドドラゴン、アッシュ、セイブザクイーン	△
62	花売り	MAP 1-8 広場（タンタラス上演時）	高 ファング、スケルトン、プリン、ザグナル 中 ゴブリン、アイロネート 低 ニンフ、ケルベロス、スケアモンスター	×
63	花売り娘	MAP 2-8 広場（ガーネット即位時）	高 マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ 中 キャリオンワーム 低 オチュー、ストローパー、ヴェパル	○
64	花売り娘	MAP 4-8 尖塔前（崩壊後）	高 マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ 中 キャリオンワーム 低 オチュー、ストローパー、ヴェパル	◎
65	武器屋	MAP 2-10 武器屋（ガーネット即位時）	高 ニンフ、サンドゴーレム、ズー、ドラゴンフライ 中 サボテンダー 低 スケアモンスター、フェザーサークル、アーリマン	◎
66	武器屋	MAP 4-3 広場（崩壊後）	高 ニンフ、サンドゴーレム、ズー、ドラゴンフライ 中 サボテンダー 低 スケアモンスター、フェザーサークル、アーリマン	○
67	船乗り	MAP 1-3 尖塔前（タンタラス上演時）	高 ファング、スケルトン、プリン、ザグナル 中 ゴブリン、アイロネート 低 ニンフ、ケルベロス、スケアモンスター	△
68	船乗り	MAP 2-3 尖塔前（ガーネット即位時）	高 リザードマン、ゾンビ、ボム、アイロネート 中 ファング、ワイアード 低 キャリオンワーム、ラグタイムマウス、グランドドラゴン	○
69	船乗り	MAP 4-8 尖塔前（崩壊後）	高 ワイアード、マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ 中 ドラゴンフライ 低 ラルヴァイマーゴ、ゼムゼレット、ガーゴイル	◎
70	ベネロ	MAP 2-10 武器屋（ガーネット即位時）	高 プリン、ザグナル、リザードマン、ゾンビ 中 ゴブリン、イエティ 低 ズー、サボテンダー、ストローパー	○
71	マギー	MAP 1-5 酒場（タンタラス上演時）	高 ファング、スケルトン、プリン、ザグナル 中 ゴブリン、アイロネート 低 ニンフ、ケルベロス、スケアモンスター	△
72	マギー	MAP 2-5 酒場（ガーネット即位時）	高 イエティ、ミミック、ワイアード、マンドラゴラ 中 サンドゴーレム 低 ラグタイムマウス、ブレイザビートル、アッシュ	○
73	ミシェル	MAP 2-3 大通り❸（ガーネット即位時）	高 ゴブリン、ファング、スケルトン、プリン 中 ボム 低 サンドスコーピオ、キャリオンワーム、ブレイザビートル	×
74	ミシェル	MAP 4-2 大通り❸（崩壊後）	高 ドラゴンフライ、キャリオンワーム、ケルベロス、アントリオン 中 ヘッジホッグパイ 低 ダンタリアン、アームストロング、ガルガント	○
75	ミック	MAP 1-6 大通り❹（タンタラス上演時）	高 ゴブリン、ファング、スケルトン、プリン 中 ボム 低 サンドスコーピオ、キャリオンワーム、ブレイザビートル	△
76	ミック	MAP 2-6 大通り❹（ガーネット即位時）	高 アイロネート、サハギン、イエティ、ミミック 中 サンドスコーピオ 低 サボテンダー、オチュー、オーガ	◎
77	元船乗りのおじいさん	MAP 1-3 尖塔前（タンタラス上演時）	高 ファング、スケルトン、プリン、ザグナル 中 ゴブリン、アイロネート 低 ニンフ、ケルベロス、スケアモンスター	○
78	元船乗りのおじいさん	MAP 2-3 尖塔前（ガーネット即位時）	高 ゾンビ、ボム、アイロネート、サハギン 中 マンドラゴラ 低 ケルベロス、ヘッジホッグパイ、フェザーサークル	○
79	元船乗りのおじいさん	MAP 4-3 尖塔前（崩壊後）	高 マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ 中 キャリオンワーム 低 オチュー、ストローパー、ヴェパル	△
80	ライアン	MAP 1-10 武器屋（タンタラス上演時）	高 プリン、ザグナル、リザードマン、ゾンビ 中 ゴブリン、イエティ 低 ズー、サボテンダー、ストローパー	△

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
81	ライアン	MAP 2-4 大通り❸（ガーネット即位時）	高 ニンフ、サンドゴーレム、スー、トラゴンフライ 中 サボテンダー 低 スケアモンスター、フェザーサークル、アーリマン	△
82	ライアン	MAP 4-3 広場（崩壊後）	高 ニンフ、サンドゴーレム、スー、ドラゴンフライ 中 サボテンダー 低 スケアモンスター、フェザーサークル、アーリマン	○
83	リンドブルムから来た住人	MAP 4-1 大通り❶（崩壊後）	高 ドラゴンフライ、キャリオンワーム、ケルベロス、アントリオン 中 ヘッジホッグパイ 低 ダンタリアン、アームストロング、ガルガント	○
84	ワイマール（ブルート隊No.7）	MAP 4-3 尖塔前（崩壊後）	高 クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム 中 ケルベロス 低 トロール、ダンタリアン、グリムロック	△

物見山

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
85	モリッド	MAP 64-2 小屋（DISC 1～2）	高 スケルトン、プリン、ザクナル、リザードマン 中 ゴブリン、サハギン 低 サンドゴーレム、アントリオン、ゼムゼレット	○

ダリの村

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
86	看板娘エプ	MAP 38-4 武器屋（DISC 1～3）	高 プリン、ザクナル、リザードマン、ゾンビ 中 ゴブリン、イエティ 低 スー、サボテンダー、ストローパー	×
87	トルード	MAP 38-6 風車小屋1F（DISC 4）	高 ゴブリン、ファング、スケルトン、プリン 中 ボム 低 サンドスコーピオ、キャリオンワーム、ブレイザビートル	○
88	バイトのジェフ	MAP 38-4 武器屋（DISC 4）	高 アイロネート、サハギン、イエティ、ミミック 中 サンドスコーピオ 低 サボテンダー、オチュー、オーガ	○
89	バイトのマリー	MAP 38-4 武器屋（DISC 4）	高 ザクナル、リザードマン、ゾンビ、ボム 中 ファング、ミミック 低 ドラゴンフライ、いただきキャット、ダンタリアン	×

リンドブルム・商業区

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
90	青白い顔のサム	MAP 65-6 商店通り（通常時）	高 リザードマン、ゾンビ、ボム、アイロネート 中 ファング、ワイアード 低 キャリオンワーム、ラクタイムマウス、グランドドラゴン	×
91	赤黒道士の女	MAP 65-6 商店通り（通常時）	高 ザクナル、リザードマン、ゾンビ、ボム 中 ファング、ミミック 低 ドラゴンフライ、いただきキャット、ダンタリアン	○
92	エプロン姿の女	MAP 65-7 教会通り（通常時）	高 リザードマン、ゾンビ、ボム、アイロネート 中 ファング、ワイアード 低 キャリオンワーム、ラクタイムマウス、グランドドラゴン	△
93	オリビエ（兄）	MAP 67-6 商店通り（復興後）	高 アントリオン、サボテンダー、いただきキャット、ラグタイムマウス 中 トロール 低 ヘクトアイズ、ガーゴイル、フェンリル	○
94	カードマニアのゴン	MAP 65-9 民家（商業区／通常時）、MAP 66-6 民家（崩壊後）、MAP 67-7 民家（復興後）	高 ザクナル、リザードマン、ゾンビ、ボム 中 ファング、ミミック 低 ドラゴンフライ、いただきキャット、ダンタリアン	×
95	工場で働いていた技師	MAP 67-1 商業区駅（復興後／MAP 67-2 大通りから移動してきたとき）	高 いただきキャット、ラグタイムマウス、ヘッジホッグパイ、ラルヴァイマーゴ 低 スケアモンスターアームストロング、グリムロック、ホーリー	○
96	職人	MAP 67-2 大通り（復興後）	高 ケルベロス、アントリオン、サボテンダー、いただきキャット 中 オチュー 低 フェザーサークル、レイス、シヴァ	○
97	女性客	MAP 67-3 武器屋（復興後）	高 サボテンダー、いただきキャット、ラグタイムマウス、ヘッジホッグパイ 中 ブレイザビートル 低 オーガ、ヴェパル、ラムウ	○
98	ジョバンナ（妹）	MAP 67-6 商店通り（復興後）	高 アントリオン、サボテンダー、いただきキャット、ラグタイムマウス 中 トロール 低 ヘクトアイズ、ガーゴイル、フェンリル	○
99	大工の見習い	MAP 67-8 広場（復興後）	高 サボテンダー、いただきキャット、ラグタイムマウス、ヘッジホッグパイ 中 ブレイザビートル 低 オーガ、ヴェパル、ラムウ	○
100	マーガレットばあさん	MAP 65-8 商業区駅（通常時）	高 ザクナル、リザードマン、ゾンビ、ボム 中 ファング、ミミック 低 ドラゴンフライ、いただきキャット、ダンタリアン	○
101	マーシャ	MAP 65-3 大通り（通常時）	高 ザクナル、リザードマン、ゾンビ、ボム 中 ファング、ミミック 低 ドラゴンフライ、いただきキャット、ダンタリアン	△
102	ヤップ	MAP 65-6 教会（通常時）	高 リザードマン、ゾンビ、ボム、アイロネート 中 ファング、ワイアード 低 キャリオンワーム、ラグタイムマウス、グランドドラゴン	○
103	若い女性	MAP 67-2 大通り（復興後）	高 ケルベロス、アントリオン、サボテンダー、いただきキャット 中 オチュー 低 フェザーサークル、レイス、シヴァ	○

リンドブルム・劇場街

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
104	アレクサンドリア兵	MAP 66-12 駅前通り（崩壊後）	高 ワイアード、マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ 中 ドラゴンフライ 低 ラルヴァイマーゴ、ゼムゼレット、ガーゴイル	○
105	駅員	MAP 65-14 劇場街駅（通常時）	高 ゾンビ、ボム、アイロネート、サハギン 中 マンドラゴラ 低 ケルベロス、ヘッジホッグパイ、フェザーサークル	×
106	駅員	MAP 67-14 劇場街駅（復興後）	高 ゾンビ、ボム、アイロネート、サハギン 中 マンドラゴラ 低 ケルベロス、ヘッジホッグパイ、フェザーサークル	×



No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
107	カード好きの少年	MAP 57-12 駅前通り(復興後／シドに3つの薬を使ったあと)	高 いただきキャット、ラグタイムマウス、ヘッジホッグパイ、ラルヴァイマーゴ 中 スケアモンスター 低 アームストロング、グリムロック、ホーリー	○
108	カードの達人	MAP 57-12 駅前通り(復興後／シドに3つの薬を使ったあと)	高 ラグタイムマウス、ヘッジホッグパイ、ラルヴァイマーゴ、オチュー 中 ゼムゼレット 低 アッシュ、トンベリ、フレア	○
109	会員番号29番	MAP 65-17 劇場通り(通常時／MAP 65-19 劇場で怪ぐるみの男が立ち去ったあと)	高 ファング、スケルトン、プリン、ザグナル 中 ゴブリン、アイロネート 低 ニンフ、ケルベロス、スケアモンスター	○
110	会員番号56番	MAP 65-17 劇場通り(通常時／MAP 65-19 劇場で怪ぐるみの男が立ち去ったあと)	高 ファング、スケルトン、プリン、ザグナル 中 ゴブリン、アイロネート 低 ニンフ、ケルベロス、スケアモンスター	○
111	芸術家志望のミケル	MAP 65-14 アトリエ(通常時)	高 ゾンビ、ボム、アイロネート、サハギン 中 マンドラゴラ 低 ケルベロス、ヘッジホッグパイ、フェザーサークル	△
112	自称芸術家のミケル	MAP 67-13 アトリエ(復興後)	高 ゾンビ、ボム、アイロネート、サハギン 中 マンドラゴラ 低 ケルベロス、ヘッジホッグパイ、フェザーサークル	○
113	ティム	MAP 65-15 駅前通り(通常時)	高 ゴブリン、ファング、スケルトン、プリン 中 ボム 低 サンドスコーピオ、キャリオンワーム、ブレイザビートル	○
114	トーマス	MAP 65-15 駅前通り(通常時)	高 ファング、スケルトン、プリン、ザグナル 中 ゴブリン、アイロネート 低 ニンフ、ケルベロス、スケアモンスター	×
115	ポッポじいさん	MAP 65-15 駅前通り(通常時)	高 ゾンビ、ボム、アイロネート、サハギン 中 マンドラゴラ 低 ケルベロス、ヘッジホッグパイ、フェザーサークル	○
116	マリアンヌ	MAP 65-14 劇場街駅(通常時)	高 ゾンビ、ボム、アイロネート、サハギン 中 マンドラゴラ 低 ケルベロス、ヘッジホッグパイ、フェザーサークル	△
117	リタ	MAP 65-15 駅前通り(通常時)	高 ファング、スケルトン、プリン、ザグナル 中 ゴブリン、アイロネート 低 ニンフ、ケルベロス、スケアモンスター	△

リンドブルム・工場区

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
118	ガス	MAP 65-21 広場(工場区／通常時)	高 プリン、ザグナル、リザードマン、ゾンビ 中 ゴブリン、イエティ 低 ズー、サボテンダー、ストローパー	○
119	リリアン	MAP 65-23 酒場(通常時)	高 プリン、ザグナル、リザードマン、ゾンビ 中 ゴブリン、イエティ 低 ズー、サボテンダー、ストローパー	×

南ゲート(山頂の駅)

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
120	コック	MAP 59-2 休憩所	高 ボム、アイロネート、サハギン、イエティ 中 クロウラー 低 アントリオン、ラルヴァイマーゴ、ヘクトアイズ	○
121	作業員(左側)	MAP 59-2 休憩所	高 ボム、アイロネート、サハギン、イエティ 中 クロウラー 低 アントリオン、ラルヴァイマーゴ、ヘクトアイズ	△
122	作業員(右側)	MAP 59-2 休憩所	高 ボム、アイロネート、サハギン、イエティ 中 クロウラー 低 アントリオン、ラルヴァイマーゴ、ヘクトアイズ	×

南ゲート(アレクサンドリア駅)

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
123	バイトのマリー	MAP 60-2 アレクサンドリア駅(DISC 2〜3)	高 ボム、アイロネート、サハギン、イエティ 中 クロウラー 低 アントリオン、ラルヴァイマーゴ、ヘクトアイズ	○
124	番兵	MAP 60-5 トレノの門(DISC 2〜3)	高 ボム、アイロネート、サハギン、イエティ 中 クロウラー 低 アントリオン、ラルヴァイマーゴ、ヘクトアイズ	×

トレノ

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
125	一発屋グレッチオ	MAP 46-8 カードスタジアム(DISC 3／ヒルダガルデ3号入手後)	高 ヴェパル、グリムロック、トンベリ、アーリマン 中 セイブザクイーン 低 てつきょじん、エリクサー、アレクサンドリア	○
126	ウエポン使いのハント	MAP 46-8 カードスタジアム(DISC 4)	高 セイブザクイーン、ミスリルソード 中 アルテマウエポン、マサムネ 低 エクスカリバーII	○
127	香辺りのシャック	MAP 46-8 カードスタジアム(DISC 4)	高 グリムロック、トンベリ、アーリマン、ガルーダ 中 シヴァ、アルテマウエポン 低 神竜、リヴァイアサン、マディーン	○
128	女の子	MAP 46-2 回廊	高 ワイアード、マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ 中 ドラゴンフライ 低 ラルヴァイマーゴ、ゼムゼレット、ガーゴイル	○
129	女冒険者	MAP 46-6 クイーン家前	高 スケルトン、プリン、ザグナル、リザードマン 中 ゴブリン、サハギン 低 サンドゴーレム、アントリオン、ゼムゼレット	○
30	カードマニアのシル	MAP 46-9 カードスタジアム(DISC 3)	高 ガーゴイル、ヴェパル、グリムロック、トンベリ 中 ガルガント 低 ベヒーモス、イフリート、げんじ	○
31	学者	MAP 46-5 合成屋	高 アイロネート、サハギン、イエティ、ミミック 中 サンドスコーピオ 低 サボテンダー、オチュー、オーガ	△
132	カルドナ=ビショップ	MAP 46-8 カードスタジアム(ATE「ヒッポのおてがら」を見ていないときのカードゲーム大会2回戦)	高 イエティ、ミミック、ワイアード、マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム、ズー、ドラゴンフライ、キャリオンワーム、ケルベロス 中 ブレイザビートル 低 スケアモンスター、ゼムゼレット、ストローパー	○

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	悪考
133	貴族の男	MAP 46-1 門	大 ミミック、ワイアード、マントラゴラ、クロウラー 中 ズー 小 ヘッジホッグパイ、スケアモンスター、レイス	○
134	貴族の男	MAP 46-3 ビショップ家前	大 ファング、スケルトン、プリン、ザグナル 中 ゴブリン、アイロネート 小 ニンフ、ケルベロス、スケアモンスター	○
135	貴族の男	MAP 46-11 キング家前	大 リザードマン、ゾンビ、ボム、アイロネート 中 ファング、ワイアード 小 キャリオンワーム、ラグタイムマウス、グランドドラゴン	△
136	貴族の女	MAP 46-1 門	大 ワイアード、マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ 中 ドラゴンフライ 小 ラルヴァイマーゴ、ゼムゼレット、ガーゴイル	△
137	貴族の女	MAP 46-3 ビショップ家前	大 ゴブリン、ファング、スケルトン、プリン 中 ボム 小 サンドスコーピオ、キャリオンワーム、ブレイザビートル	○
138	貴族の女	MAP 46-11 キング家前	大 ゾンビ、ボム、アイロネート、サハギン 中 マンドラゴラ 小 ケルベロス、ヘッジホッグパイ、フェザーサークル	○
139	貴族の青年	MAP 46-3 ビショップ家前	大 ゴブリン、ファング、スケルトン、プリン 中 ボム 小 サンドスコーピオ、キャリオンワーム、ブレイザビートル	○
140	気分屋ラフレシア	MAP 46-5 カードスタジアム（DISC 3）	大 ラグタイムマウス、ヘッジホッグパイ、ラルヴァイマーゴ、オチュー 中 ゼムゼレット 小 アッシュ、トンベリ、フレア	○
141	ギルバートの先生	MAP 46-5 カードスタジアム（DISC 4）	大 ベヒーモス 中 —— 小 ——	○
142	クイーン・ステラ	MAP 46-7 クイーン家	大 アイロネート、サハギン、イエティ、ミミック 中 サンドスコーピオ 小 サボテンダー、オチュー、オーガ	○
143	幻獣士レイラ	MAP 46-5 カードスタジアム（DISC 4）	大 シヴァ、イフリート、ラムウ、アトモス 中 オーディン、リヴァイアサン、バハムート、アーク、フェンリル 小 マディーン、アレクサンダー	○
144	酒場のアネゴ	MAP 46-14 酒場	大 イエティ、ミミック、ワイアード、マンドラゴラ 中 サンドゴーレム 小 ラグタイムマウス、ブレイザビートル、アッシュ	×
145	酒場のオヤジ	MAP 46-14 酒場	大 サハギン、イエティ、ミミック、ワイアード 中 ニンフ 小 いただきキャット、トロール、アームストロング	○
146	雑居区のマリオ	MAP 46-5 カードスタジアム（ATE「ヒッポのおてがら」を見たあとのカードゲーム大会2回戦）	大 ネミングウェイ 中 マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム、ズー、ドラゴンフライ、ねこの手ラケット、カエル、ミスリルソード	○
147	大工	MAP 46-13 雑居区	大 アイロネート、サハギン、イエティ、ミミック 中 サンドスコーピオ 小 サボテンダー、オチュー、オーガ	×
148	父親	MAP 46-5 カードスタジアム	大 プリン、ザグナル、リザードマン、ゾンビ 中 ゴブリン、イエティ 小 ズー、サボテンダー、ストローバー	○
149	盗賊風の男	MAP 46-6 クイーン家前	大 スケルトン、プリン、ザグナル、リザードマン 中 ゴブリン、サハギン 小 サンドゴーレム、アントリオン、ゼムゼレット	○
150	トット	MAP 46-17 トット家	大 イエティ、ミミック、ワイアード、マンドラゴラ 中 サンドゴーレム 小 ラグタイムマウス、ブレイザビートル、アッシュ	△
151	ナタリー	MAP 46-13 雑居区	大 ボム、アイロネート、サハギン、イエティ 中 クロウラー 小 アントリオン、ラルヴァイマーゴ、ヘクトアイズ	△
152	ねばりのファニー	MAP 46-8 カードスタジアム（DISC 3／ヒルダガルデ3号入手前）	大 いただきキャット、ラグタイムマウス、ヘッジホッグパイ、ラルヴァイマーゴ 中 スケアモンスター 小 アームストロング、グリムロック、ホーリー	○
153	船乗りのエリン	MAP 46-2 カードスタジアム（カードゲーム大会決勝戦）	大 ブリムシ 中 —— 小 ——	○
154	ブリ虫使いのボン	MAP 46-5 カードスタジアム（DISC 4）	大 ブリムシ 中 —— 小 ——	○
155	探検者	MAP 46-3 ビショップ家前	大 ファング、スケルトン、プリン、ザグナル 中 ゴブリン、アイロネート 小 ニンフ、ケルベロス、スケアモンスター	○
156	ボム使いのシャノン	MAP 46-5 カードスタジアム（DISC 4）	大 ボム 中 —— 小 ——	○
157	魔獣使いのギルバート	MAP 46-5 カードスタジアム（DISC 4）	大 ムーバー、アバドン、ベヒーモス、てつきょじん 中 —— 小 神竜　オズマ	○
158	街のごろつき	MAP 46-14 酒場（DISC 3〜4）	大 サハギン、イエティ、ミミック、ワイアード 中 ニンフ 小 いただきキャット、トロール、アームストロング	△
159	街のごろつき	MAP 46-1 門（街のごろつきが強化版になるまで）	大 イエティ、ミミック、ワイアード、マンドラゴラ 中 サンドゴーレム 小 ラグタイムマウス、ブレイザビートル、アッシュ	○
160	街のごろつき（強化版）	MAP 46-1 門（泉に10ギルを計50回以上投げ入れてからマップを切りかえたあと）	大 ミミック、ワイアード、マンドラゴラ、クロウラー 中 ズー 小 ヘッジホッグパイ、スケアモンスター、レイス	○
161	街のごろつき	MAP 46-13 雑居区	大 ボム、アイロネート、サハギン、イエティ 中 クロウラー 小 アントリオン、ラルヴァイマーゴ、ヘクトアイズ	○
162	黄法使いのサリサ	MAP 46-2 カードスタジアム（DISC 4）	大 ホーリー、メテオ、フレア 中 —— 小 ——	○
163	マリオ	MAP 46-13 雑居区（ブルーナルシス入手前）	大 サハギン、イエティ、ミミック、ワイアード 中 ニンフ 小 いただきキャット、トロール、アームストロング	○
164	マリオ	MAP 46-13 雑居区（ブルーナルシス入手後）	大 キャリオンワーム、ケルベロス、アントリオン、サボテンダー 中 ラルヴァイマーゴ 小 グランドドラゴン、アッシュ、セイブザクイーン	○



No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
165	店番	MAP 36-5 合成屋	高 アイロネート、サハギン イエティ、ミミック 中 サンドスコーピオ 低 サボテンダー、オチュー、オーガ	○
166	店番	MAP 41-1 雑居区	高 ボム、アイロネート、サハギン、イエティ 中 クロウラー 低 アントリオン、ラルヴァイマーゴ、ヘクトアイズ	○
167	召し使い	MAP 46-7 クイーン家	高 サハギン、イエティ、ミミック、ワイアード 中 ニンフ 低 いただきキャット、トロール、アームストロング	×
168	モルボル使いのジョー	MAP 46-8 カードスタジアム(DISC 4)	高 モルボル 中 プリムシ 低 ——	◎
169	屋根裏のウェイク	MAP 46-8 カードスタジアム(カードゲーム大会1回戦)	高 —— 中 ボム、アイロネート、サハギン、イエティ、ミミック、ワイアード、マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム、ズー、ドラゴンフライ 低 キャリオンワーム、ケルベロス、アントリオン	△
170	山の手のエリー	MAP 46-8 カードスタジアム(DISC 3)	高 レイス、ガーゴイル、ヴェパル、グリムロック 中 モルボル 低 アバドン、アトモス、ふたつの月	◎
171	酔っぱらい	MAP 46-9 ナイト家前	高 ザグナル、リザードマン、ゾンビ、ボム 中 ファング、ミミック 低 ドラゴンフライ、いただきキャット、ダンタリアン	◎
172	老人	MAP 46-9 ナイト家前	高 ゴブリン、ファング、スケルトン、プリン 中 ボム 低 サンドスコーピオ、キャリオンワーム、ブレイザビートル	×
173	労働9号	MAP 46-8 カードスタジアム(DISC 4)	高 でつきょじん 中 —— 低 ——	◎
174	【対戦相手A】	MAP 46-8 カードスタジアム(DISC 2)	高 イエティ、ミミック、ワイアード、マンドラゴラ 中 サンドゴーレム 低 ラグタイムマウス、ブレイザビートル、アッシュ	◎
175	【対戦相手B】	MAP 46-8 カードスタジアム(DISC 2)	高 ミミック、ワイアード、マンドラゴラ、クロウラー 中 ズー 低 ヘッジホッグパイ、スケアモンスター、レイス	◎
176	【対戦相手C】	MAP 46-8 カードスタジアム(DISC 2)	高 ワイアード、マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ 中 ドラゴンフライ 低 ラルヴァイマーゴ、ゼムゼレット、ガーゴイル	◎

クレイラの街

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
177	ブルメシアの子カブ	MAP 28-3 市街(アントリオン出現前)	高 ミミック、ワイアード、マンドラゴラ、クロウラー 中 ズー 低 ヘッジホッグパイ、スケアモンスター、レイス	△
178	ブルメシアの子カブ	MAP 28-8 宿屋(アントリオン出現～アレクサンドリア軍来襲前)	高 ミミック、ワイアード、マンドラゴラ、クロウラー 中 ズー 低 ヘッジホッグパイ、スケアモンスター、レイス	△
179	ブルメシアの子コブ	MAP 28-3 市街(アントリオン出現前)	高 ミミック、ワイアード、マンドラゴラ、クロウラー 中 ズー 低 ヘッジホッグパイ、スケアモンスター、レイス	○
180	ブルメシアの子コブ	MAP 28-8 宿屋(アントリオン出現～アレクサンドリア軍来襲前)	高 ミミック、ワイアード、マンドラゴラ、クロウラー 中 ズー 低 ヘッジホッグパイ、スケアモンスター、レイス	○
181	ブルメシアの民レアリー	MAP 28-3 市街(アントリオン出現前)	高 イエティ、ミミック、ワイアード、マンドラゴラ 中 サンドゴーレム 低 ラグタイムマウス、ブレイザビートル、アッシュ	○
182	ブルメシアの民レアリー	MAP 28-8 宿屋(アントリオン出現～アレクサンドリア軍来襲前)	高 イエティ、ミミック、ワイアード、マンドラゴラ 中 サンドゴーレム 低 ラグタイムマウス、ブレイザビートル、アッシュ	○
183	ブルメシア兵ダン	MAP 28-3 市街(アントリオン出現前)	高 イエティ、ミミック、ワイアード、マンドラゴラ 中 サンドゴーレム 低 ラグタイムマウス、ブレイザビートル、アッシュ	△
184	ブルメシア兵ダン	MAP 28-8 宿屋(アントリオン出現～アレクサンドリア軍来襲前)	高 イエティ、ミミック、ワイアード、マンドラゴラ 中 サンドゴーレム 低 ラグタイムマウス、ブレイザビートル、アッシュ	△

フォッシル・ルー

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
185	盗掘屋	MAP 52-9 洞窟❶	高 マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ 中 キャリオンワーム 低 オチュー、ストローパー、ヴェパル	○
186	盗掘屋	MAP 52-23 採掘場	高 マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ 中 キャリオンワーム 低 オチュー、ストローパー、ヴェパル	◎

コンデヤ・パタ

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
187	犬追いのデンスケ	MAP 34-4 通路	高 サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム、ズー 中 アントリオン、カエル 低 ブレイザビートル、グランドドラゴン、トンベリ	○
188	大変ぐらいのスエキチ	MAP 34-5 宿屋	高 サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム、ズー 中 アントリオン、カエル 低 ブレイザビートル、グランドドラゴン、トンベリ	◎
189	かしまし娘ユウ	MAP 34-5 宿屋	高 ニンフ、サンドゴーレム、ズー、ドラゴンフライ 中 サボテンダー 低 スケアモンスター、フェザーサークル、アーリマン	△
190	神かつぎのカンゾー	MAP 34-6 神社	高 クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム 中 ケルベロス 低 トロール、ダンタリアン、グリムロック	◎
191	買売り娘オハツ	MAP 34-7 道具屋	高 クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム 中 ケルベロス 低 トロール、ダンタリアン、グリムロック	○

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
192	宴道びのサンキチ	MAP 34-7 道具屋	上 クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム 中 ケルベロス 下 トロール、ダンタリアン、グリムロック	△
193	門まつりのキンタ	MAP 34-6 神社	上 サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム、ズー 中 アントリオン、カエル 下 ブレイザヒートル、グランドドラゴン、トンベリ	△

黒魔道士の村

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
194	黒黒道士24号	MAP 29-1 入口(DISC 2／宿泊後にマップを切りかえたあと)	上 マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ 中 キャリオンワーム 下 オチュー、ストローバー、ヴェパル	△
195	黒黒道士24号	MAP 29-1 入口(DISC 4)	上 ブレイザヒートル、スケアモンスター、ゼムゼレット、ストローバー 中 ヘクトアイズ 下 トンベリ、セイブザクイーン、リンドブルム	○
196	黒黒道士33号	MAP 29-3 水車小屋(DISC 2でクイナが退室～DISC 3)	上 サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム、ズー 中 アントリオン、カエル 下 ブレイザヒートル、グランドドラゴン、トンベリ	○
197	黒黒道士33号	MAP 29-3 水車小屋(DISC 4)	上 アッシュ、レイス、ガーゴイル、ヴェパル 中 カルーダ 下 ムーバー、フレア、リンドブルム	○
198	黒黒道士44号	MAP 29-7 池のほとり(DISC 2／宿泊後)	上 クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム 中 ケルベロス 下 トロール、ダンタリアン、グリムロック	○
199	黒黒道士44号	MAP 29-7 池のほとり(DISC 4)	上 フェザーサークル、ヘクトアイズ、オーガ、アームストロング 中 ヴェパル、オーディン 下 シヴァ、アトモス、アルテマウエポン	○
200	黒黒道士56号	MAP 29-10 墓場(DISC 2)	上 サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム、ズー 中 アントリオン、カエル 下 ブレイザヒートル、グランドドラゴン、トンベリ	△
201	黒黒道士56号	MAP 29-10 墓場(DISC 4)	上 アームストロング、アッシュ、レイス、ガーゴイル 中 アーリマン、ねこの手ラケット 下 ホーリー、マディーン、リボン	○
202	黒黒道士111号	MAP 29-3 水車小屋(DISC 2でクイナが退室～DISC 3)	上 サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム、ズー 中 アントリオン、カエル 下 ブレイザヒートル、グランドドラゴン、トンベリ	○
203	黒黒道士123号	MAP 29-6 宿屋(DISC 2／ビビに話しかけてマップを切りかえたあと)	上 マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ 中 キャリオンワーム 下 オチュー、ストローバー、ヴェパル	○
204	黒黒道士123号	MAP 29-6 宿屋(DISC 4)	上 セムゼレット、ストローバー、ダンタリアン、グランドドラゴン 中 アームストロング 下 カルーダ、フェンリル げんじ	○
205	黒黒道士189号	MAP 29-7 池のほとり(DISC 2／宿泊後)	上 クロウラー、サンドスコーピオ ニンフ、サンドゴーレム 中 ケルベロス 下 トロール、ダンタリアン、グリムロック	△
206	黒黒道士189号	MAP 29-7 池のほとり(DISC 4)	上 グランドドラゴン、フェザーサークル、ヘクトアイズ、オーガ 中 ガーゴイル 下 メテオ、フレア、セイブザクイーン	○
207	黒黒道士192号	MAP 29-8 合成屋(DISC 2)	上 クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ、サンドゴーレム 中 ケルベロス 下 トロール、ダンタリアン、グリムロック	○
208	黒黒道士192号	MAP 29-8 合成屋(DISC 4)	上 オーガ、アームストロング、アッシュ、レイス 中 トンベリ 下 ラムウ、マサムネ、アレクサンドリア	○
209	黒黒道士234号	MAP 29-6 宿屋(DISC 2)	上 マンドラゴラ、クロウラー、サンドスコーピオ、ニンフ 中 キャリオンワーム 下 オチュー、ストローバー、ヴェパル	○
210	黒黒道士234号	MAP 29-6 宿屋(DISC 4)	上 ストローバー、ダンタリアン、グランドドラゴン、フェザーサークル 中 アッシュ 下 モルボル、ラムウ、エリクサー	○
211	【池のほとりにいるジェノム】	MAP 29-7 池のほとり(DISC 4)	上 ヘクトアイズ、オーガ、アームストロング、アッシュ 中 グリムロック 下 イフリート、オーディン、フェンリル	○
212	【入口にいるジェノム】	MAP 29-1 入口(DISC 4)	上 スケアモンスター、ゼムゼレット、ストローバー、ダンタリアン 中 オーガ 下 アーリマン、シヴァ、ふたつの月	○
213	【水車小屋にいるジェノム】	MAP 29-3 水車小屋(DISC 4)	上 レイス、ガーゴイル、ヴェパル、グリムロック 中 モルボル 下 アバトン、アトモス、ふたつの月	○
214	【宿屋にいるジェノム】	MAP 29-6 宿屋(DISC 4)	上 ダンタリアン、グランドドラゴン、フェザーサークル、ヘクトアイズ 中 レイス 下 ホーリー、リヴァイアサン、ガルカント	○

マダイン・サリ

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
215	ラニ	MAP 56-7 台所(DISC 4／ラニが逃げないときのみ／→P 556)	上 ヘクトアイズ、オーガ、アームストロング、アッシュ 中 グリムロック 下 イフリート、オーディン、フェンリル	○

ダゲレオ

No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
216	4本腕の男	MAP 36-2 右ホール(トレジャーハンターランクがSのときに●ボタンで話しかけるまで)	上 ブルーナルンス、ヒルダガルデ3号、カーゴシップ、ヒルダガルデ1号、劇場艇 中 レッドロース 下 インビンシブル、ヴィルトガンス	○
217	学者	MAP 36-2 右ホール	上 ラルヴァイマーゴ、オチュー、トロール、ブレイザヒートル 中 ダンタリアン 下 カーゴイル、カルーダ、イフリート	○
218	学者	MAP 36-4 2階(探している本の場所を教えたあと)	上 ラルヴァイマーゴ、オチュー、トロール、ブレイザヒートル 中 ダンタリアン 下 カーゴイル、カルーダ、イフリート	○



No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
219	合成屋のじじい	MAP 36-2 右ホール	高 ヘッジホッグパイ、ラルヴァイマーゴ、オチュー、トロール 中 ストローバー、カエル 低 レイス、アーリマン、アトモス	◎
220	ゼボルト機関長	MAP 36-4 2階	高 オチュー、トロール、ブレイザビートル、スケアモンスター 中 グランドドラゴン 低 ヴェパル、モルボル、アレクサンドリア	○
221	読書室司書	MAP 36-4 2階	高 オチュー、トロール、ブレイザビートル、スケアモンスター 中 グランドドラゴン 低 ヴェパル、モルボル、アレクサンドリア	◎
222	読書好きな男	MAP 36-1 入口	高 ヘッジホッグパイ、ラルヴァイマーゴ、オチュー、トロール 中 ストローバー、カエル 低 レイス、アーリマン、アトモス	○
223	読書好きの女	MAP 36-1 入口	高 ラグタイムマウス、ヘッジホッグパイ、ラルヴァイマーゴ、オチュー 中 ゼムゼレット 低 アノシュ、トンベリ、フレア	◎
224	武器屋	MAP 36-3 左ホール	高 トロール、ブレイザビートル、スケアモンスター、ゼムゼレット 中 フェザーサークル 低 グリムロック、マディーン、ガルガント	◎
225	冒険者	MAP 36-1 入口	高 ラグタイムマウス、ヘッジホッグパイ、ラルヴァイマーゴ、オチュー 中 ゼムゼレット 低 アノシュ、トンベリ、フレア	○
226	冒険者	MAP 36-3 左ホール	高 ブレイザビートル、スケアモンスター、ゼムゼレット、ストローバー 中 ヘクトアイズ 低 トンベリ、セイブザクイーン、リンドブルム	○
227	老人	MAP 36-4 2階	高 トロール、ブレイザビートル、スケアモンスター、ゼムゼレット 中 フェザーサークル 低 グリムロック、マディーン、ガルガント	○

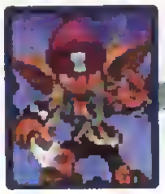
チョコボの桃源郷

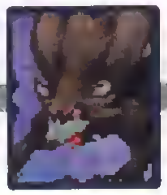
No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
228	デブチョコボ	MAP 43-2 王座（デブチョコボと会話後）	高 チョコボ 中 —— 低 デブチョコボ、ボコ	◎
229	【青チョコボ】	MAP 43-2 王座（デブチョコボと会話後）	高 サンドゴーレム、ズー、ドラゴンフライ、キャリオンワーム 中 いただきキャット 低 ゼムゼレット、ヘクトアイズ、ガルーダ	○
230	【赤チョコボ】	MAP 43-2 王座（チョコグラフのお宝をすべて掘り出したあと）	高 イエティ、ミミック、ワイアード、マンドラゴラ 中 サンドゴーレム 低 ラグタイムマウス、ブレイザビートル、アノシュ	△
231	【黄チョコボ】	MAP 43-1 ふもと（デブチョコボと会話後）	高 ゾンビ、ボム、アイロネート、サハギン 中 マンドラゴラ 低 ケルベロス、ヘッジホッグパイ、フェザーサークル	△
232	【金チョコボ】	MAP 43-1 ふもと（デブチョコボと会話し、さらにクワン洞、ゆ以外のヒビやアワのお宝を2個以上とモグネット本部を発見したあと）	高 ヘッジホッグパイ、ラルヴァイマーゴ、オチュー、トロール 中 ストローバー、カエル 低 レイス、アーリマン、アトモス	○
233	【水色チョコボ】	MAP 43-2 王座（デブチョコボと会話後）	高 サハギン、イエティ、ミミック、ワイアード 中 ニンフ 低 いただきキャット、トロール、アームストロング	△

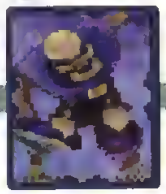
記憶の場所

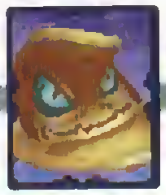
No.	名前	対戦できるマップとタイミング	使用するカード	思考
234	ストロングファントム	MAP 17-11 失われた記憶	高 —— 中 ホーリー、メテオ、フレア、イフリート、アトモス、オーディン、マディーン、アレクサンダー、アルテマウエポン、エリクサー、げんじ、リンドブルム、ふたつの月 低 マサムネ、リボン	◎
235	ダークファントム	MAP 17-14 最上層への階段	高 ダークマター 中 オズマ 低 ——	◎
236	ディフェンスファントム	MAP 17-8 人々の記憶	高 リボン 中 —— 低 ——	◎
237	マスターファントム	MAP 17-3 時の階段	高 神竜　ハーデス、アレクサンダー、インビンシブル 中 —— 低 ——	◎
238	レアファントム	MAP 17-17 ゆがむ時間	高 —— 中 ハーデス、オーディン、マサムネ、エリクサー、リボン、ねこの手ラケット、げんじ、モグ、カエル、リンドブルム、ふたつの月、ボコ、ひくうてい 低 ——	◎

カード図鑑

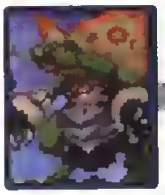
No.001 ゴブリン


No.002 ファング


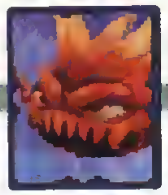
No.003 スケルトン


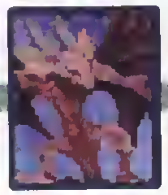
No.004 プリン


No.005 ザグナル


No.006 リザードマン


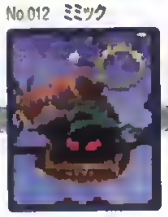
No.007 ゾンビ


No.008 ボム


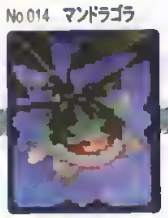
No.009 アイロネート


No.010 サハギン


No.011 イエティ

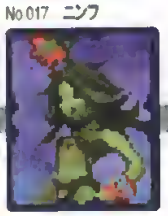

No.012 ミミック


No.013 ワイアード

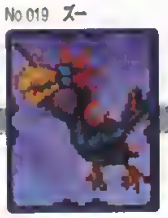

No.014 マンドラゴラ


No.015 クロウラー


No.016 サンドスコーピオ


No.017 ニンフ


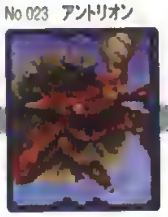
No.018 サンドゴーレム


No.019 ズー


No.020 ドラゴンフライ

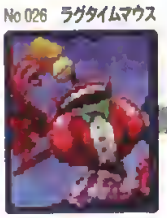

No.021 キャリオンワーム


No.022 ケルベロス


No.023 アントリオン


No.024 サボテンダー


No.025 いただきキャット


No.026 ラグタイムマウス


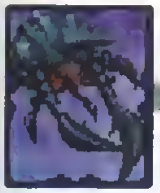
No.027 ヘッジホッグパイ

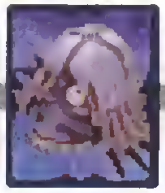

No.028 ラルヴァイマーゴ

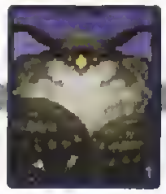

No.029 オチュー

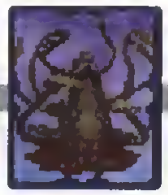

No.030 トロール

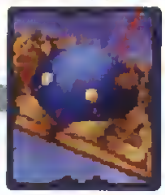


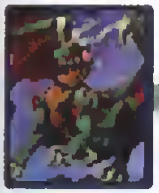

No.031 ブレイザビートル


No.032 スケアモンスター


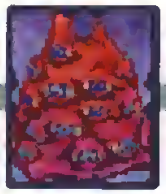
No.033 ゼムゼレット


No.034 ストローバー


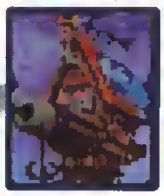
No.035 ダンタリアン


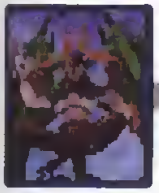
No.036 グランドドラゴン


No.037 フェザーサークル

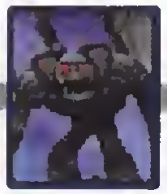

No.038 ヘクトアイズ


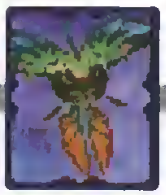
No.039 オーガ


No.040 アームストロング


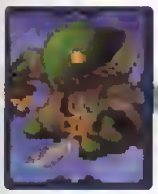
No.041 アッシュ


No.042 レイス


No.043 ガーゴイル


No.044 ヴェパル


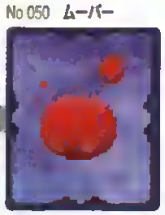
No.045 グリムロック

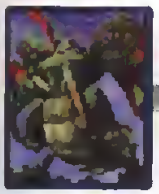

No.046 トンベリ


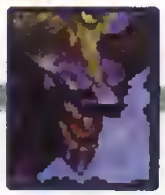
No.047 アーリマン

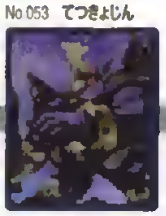

No.048 ガルーダ

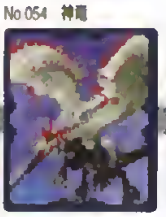

No.049 モルボル


No.050 ムーバー


No.051 アバドン


No.052 ベヒーモス


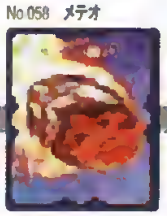
No.053 てつきょじん


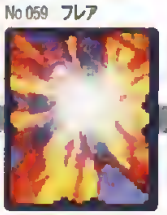
No.054 神竜


No.055 オズマ


No.056 ハーデス


No.057 ホーリー


No.058 メテオ


No.059 フレア


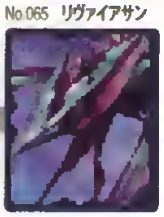
No.060 シヴァ


No.061 イフリート


No.062 ラムウ


No.063 アトモス


No.064 オーディン

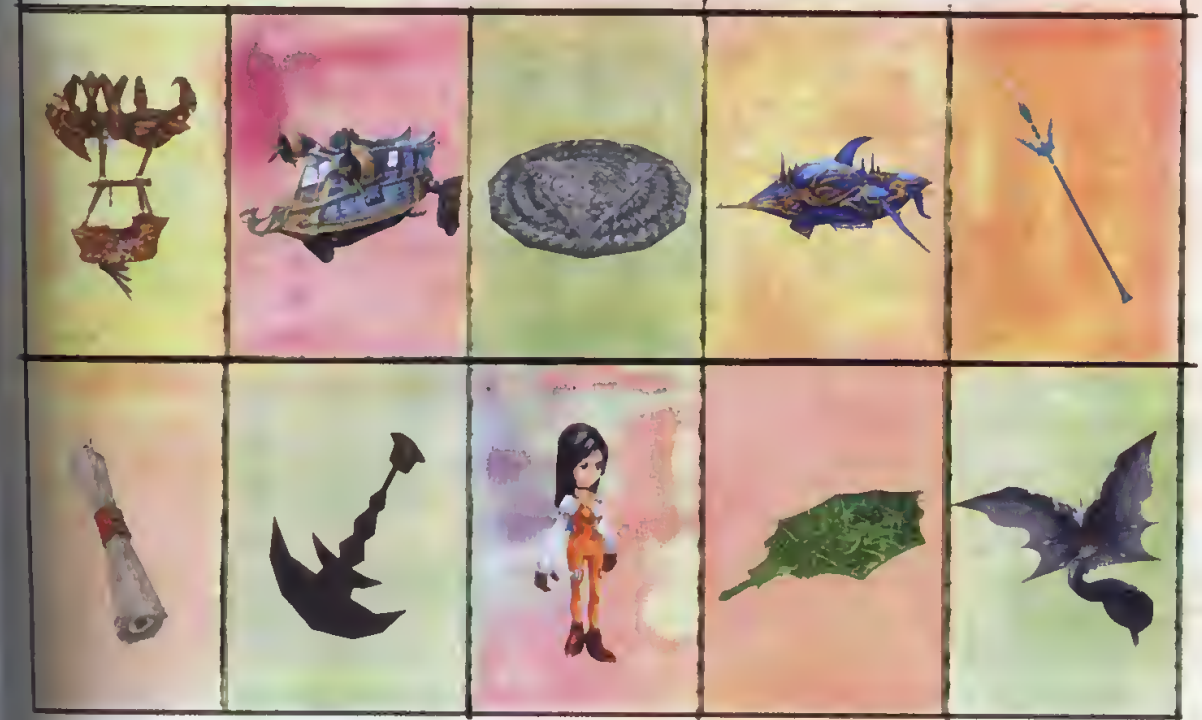

No.065 リヴァイアサン



No.066 バハムート
No.067 アーク
No.068 フェンリル
No.069 マディーン
No.070 アレクサンダー
No.071 エクスカリバーII
No.072 アルテマウエポン
No.073 マサムネ
No.074 エリクサー
No.075 ダークマター
No.076 リボン
No.077 ねこの手ラケット
No.078 セイブザクイーン
No.079 げんじ
No.080 ミスリルソード
No.081 ブルーナルシス
No.082 ヒルダガルデ3号
No.083 インビンシブル
No.084 カーゴシップ
No.085 ヒルダガルデ1号
No.086 レッドローズ
No.087 劇場艇
No.088 ヴィルトガンス
No.089 チョコボ
No.090 デブチョコボ
No.091 モグ
No.092 カエル
No.093 プリムシ
No.094 アレクサンドリア
No.095 リンドブルム
No.096 ふたつの月
No.097 ガルガント
No.098 ネミングウェイ
No.099 ボコ
No.100 ひくうてい



CHAPTER 9

MAP





ワールドポイントマップ WORLD POINT MAP



PART

ワールドマップ
解説
全マップガイド
アレクサンドリア
アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの古城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト・ガザ
カーゴシップ
ガルガン・ルー
枯れた森
記憶の場所
キサマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
グルグ火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇ブリマビスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
ダゲレオ
地脈の祠
ダリの村
ダリの地下
チョコボ厩舎
デザートエンプレス
テラ
トレノ
バンデモニウム
ビナックルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ



ワールドエリアマップ WORLD AREA MAP



PART

ワールドマップ
解説
全マップガイド
アレクサントリア
アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの古城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト・カザ
カーゴシップ
ガルカン・ルー
枯れた森
記憶の場所
キザマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
グルグ火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇プリマビスタ
氷の洞窟
コンテヤ・バタ
コンテヤ・バタ山道
ダゲレオ
地脈の森
ダリの村
ダリの地下
チョコボ鉄道
テサートエンブレス
テラ
トレノ
バンデモニウム
ピナックルロックス
ヒルタガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
鳥の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ

マップ解説1 4つの大陸について

1-1 各大陸の特徴

この世界に存在する4つの大陸は、それぞれ異なる特徴を持っている。本作の物語は霧の大陸からはじまるが、最終的にはすべての大陸が冒険の舞台となるのだ。

霧の大陸



濃い霧に包まれた大陸。アレクサンドリア、リンドブルム、ブルメシアという三国が存在し、4大陸のなかでもっとも文明が発展している。

外側の大陸



人間以外の種族が住む未開の地。伝説に残る召喚士の村は、この大陸にあったと伝えられている。南東部には、つねに地震が発生している一帯も。

忘れ去られた大陸



古代文明の遺跡や古城が点在する大陸。海岸線が切り立っているため、上陸するには空路を利用するしかない。南西沖の島には巨大な図書館がある。

閉ざされた大陸



雪と氷で覆われた極寒の地。大陸東部には火山も見える。南側の近海には「輝く島」が浮かんでおり、聖地として巡礼に訪れる人々があとを絶たない。

マップ解説2 乗り物

2-1 乗り物はチョコボ、船、飛空艇

ワールドマップを移動する手段として、徒歩以外にチョコボ、船、飛空艇という3タイプの乗り物を利用できる。それぞれ、入手時期や移動可能な地形は異なるが、「乗っているときには敵とのバトルが発生しない」という点は共通している。ちなみに、船および飛空艇は、新しいものを入手すると、以前に使っていたものが利用できなくなってしまう。

●チョコボに乗っているときにⒶボタンを押すと、チョコグラフを選択したり、チョコボにパーティーのパートを変えることができる
●乗り物に乗っているときにナヒマップを拡大した画面でⒶボタンを押すと、その乗り物についての操作説明を見ることができる
●飛空艇に乗っているときにナヒマップを拡大した画面で目的地を選んでⓄボタンを押すと、目的地まで自動で飛行する「自動航行モード」になる



解説
全マップガイド
アレクサンドリア
アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの古城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト・カザ
カーゴシップ
ガルカン・ルー
枯れた森
記憶の場所
ギサマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
グルグ火山
クレイラの峡
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇プリマビスタ
氷の洞窟
コンテヤ・ハタ
コンテヤ・ハタ山道
タゲレオ
地脈の祠
タリの村
タリの地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
バンデモニウム
ピナックルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
鷹の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ

【チョコボ】チョコ

チョコボの森でメネと会話をしたあと、チョコボの足跡がある場所でギサールの野菜を使うと、チョコボのチョコを呼び寄せて乗ることができる。チョコは、ミニゲーム『ここほれ！チョコボ』で入手したチョコグラフをもとにミニゲーム『チョコボのお宝さがし』を進めていると、アビリティを修得して進化することがある。進化するにしたがって、移動可能な地形が増えていくのだ。

チョコに乗り降りできる場所は、徒歩で移動できる地形にかぎられるため、山の斜面や海のなかで降りることはできない。また、いったん降りると、チョコはその場にとどまるので、ふたたびチョコに乗る場合は、降りた地点までもどるか、チョコボの足跡がある場所でギサールの野菜を使って呼び寄せる必要があるのだ。

ちなみに、チョコに乗ったままでないと入れない場所として、チョコボの入り江、チョコボの空中庭園、チョコボの桃源郷がある。



■各種データ

入手時期	DISC 1・狩猟祭が終了してリンドブルムを出発したあと
使用可能期間	期限なし

■チョコの進化順と移動可能な地形の対応

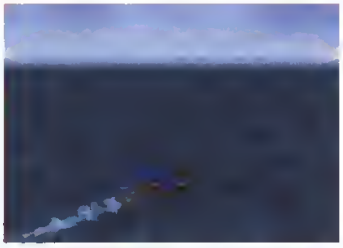
進化	名前	体色	必要なアビリティ	移動可能な地形
1	草チョコボ	黄	FIELD	平地
2	浅瀬チョコボ	水色	REEF	平地+浅い海
3	山チョコボ	赤	Mt	平地+浅い海+山岳地帯
4	海チョコボ	青	SEA	平地+浅い海+山岳地帯+深い海
5	空チョコボ	金	SKY	平地+浅い海+山岳地帯+深い海+空

※「浅い海」は水色の部分、「深い海」は青色の部分を指す。海へは砂浜から入ることが可能

※空チョコボは、森（および森の上空）で ● ボタンを押すと離着陸が行なえる

【船】ブルーナルシス

DISC 3の前半で手に入る船ブルーナルシスは、海を移動するための乗り物。乗船中に ● ボタンを押して甲板に切りかえれば、パーティーメンバーとの会話や、パーティーの編成も行なえる。なお、ブルーナルシスに乗っているときのみ、ワールドマップ上でアレクサンドリア港とリンドブルム港に入ることが可能。





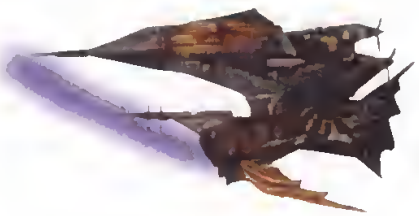
■各種データ

入手時期	DISC 3・リンドブルム巨大城でシドに薬を使った直後
使用可能期間	ヒルダガルデ3号入手まで
操縦者	ブランク

【飛空艇】ヒルダガルデ3号

最初に入手する飛空艇が、ヒルダガルデ3号だ。空中を自由に移動できるが、着陸地点は草地にかぎられている。移動中に ● ボタンを押すと、場面が内部に切りかわり、乗員たちとの会話やパーティーの編成が可能。また、飛空艇に乗ったままリンドブルムに入ると、リンドブルム巨大城のドックに入港できる。





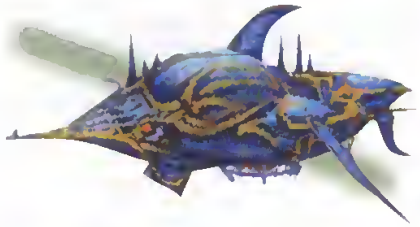
■各種データ

入手時期	DISC 3・グルグ火山でヒルダを救出した直後
使用可能期間	DISC 3終了まで
操縦者	船乗りのエリン

【飛空艇】インビンシブル

DISC 4では、利用できる飛空艇がインビンシブルに変わる。ヒルダガルデ3号とちがって、徒歩で移動可能な地形(森と砂浜をのぞく)ならば、どこにでも着陸が行なえるのが特徴だ。▲ボタンで内部に切りかわったり、リンドブルム巨大城に入港できるのは、ヒルダガルデ3号と同じ。





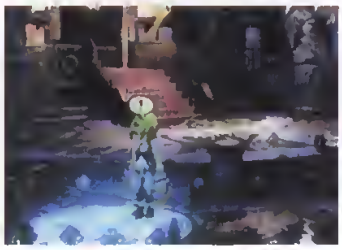
■各種データ

入手時期	DISC 4開始時
使用可能期間	期限なし
操縦者	シタン

マップ解説3 フィールドアイコンの役割

3-1 フィールドアイコンとは？

街やダンジョンなどのマップ(フィールドマップ)を歩いていると、操作キャラクターの頭上に「!」や「?」のマークが書かれた吹き出しが出ることがある。この吹き出しがフィールドアイコンだ。フィールドアイコンが表示された場所で●ボタン(または■ボタン)を押すと、宝箱を開ける、アイテムを拾う、周辺を調べる、装置を動かすなどのアクションが実行できる。調査すべき場所を教えてくれるフィールドアイコンを頼りにして、探索を効率的に進めていこう。



←なかには、特定の条件を満たしたあとにしかフィールドアイコンが表示されない場所もあるので注意。

●アイテムを入手したり、周辺を調べたりすることが可能な場所には、かならずフィールドアイコンが表示される
●基本的に、フィールドアイコンが出ているときは、●ボタンと■ボタンは同じ働きをする(記憶の場所におけるファントムとの会話時をのぞく)

3-2 2種類のアイコンのちがい

フィールドアイコンは2種類あり、吹き出し内のマークが「!」か「?」かによって、●ボタン(または■ボタン)を押したときのリアクションが右記のようにちがってくる。ただし、調査すべき場所を示していることには変わりないので、どちらのフィールドアイコンが表示されても、かならず●ボタン(または■ボタン)を押して調べるようにしよう。

アイコンのちがい



●ボタン(または■ボタン)を押すと、すぐにキャラクターがアクションを起こす



●ボタン(または■ボタン)を押すと、行動するかどうかの選択肢が出現する

乗り物ギャラリー



ブルーナルシス
Blue Narciss



ブラネ戦艦
Brahne Fleet

※アレクサンドリア王国の海上艦隊に所属



ヒルダガルデ1号
Hildagarde 1



ヒルダガルデ2号
Hildagarde 2



ヒルダガルデ3号
Hildagarde 3

PART

解説
全マップガイド
アレクサンドリア
アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの古城
インヒンシブル
ウイユヴェール
エスト・カザ
カーゴシップ
ガルガン・ルー
枯れた森
記憶の場所
キザマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
クレクス山
クレイラの村
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇フリーシアスタ
氷の洞窟
コンテヤ・パタ
コンテヤ・パタ山道
タケレオ
地獄の門
ダリの村
ダリの地下
チョコボ闘場
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンテモニウム
ヒナックルコックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バレ
ブルーナルシス
フレメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ



レッドローズ
Red Rose



一般飛空艇
Air Ship
※荷物運搬用として使用されている



一般飛空艇
Air Ship
※荷物運搬用として使用されている



ヴィルトガンス
Lindblum Battle Ship
※リンドブルム公国の飛空艇艦隊に所属



フェンリル
Fenrcal
※ゾーン、ソーン、黒のワルツ3号がカーゴシップ追跡時に使用



エアキャブ
Lindblum Air Cab

全マップガイド

全マップガイドの見かた



❶ワールドマップ……そのエリアの入口が、ワールドマップ上のどこに位置しているかを示す。
❷DISC……訪れることができるDISC番号。
❸関連イベント……そのエリアに関連したイベントの解説が記載されたページ。
❹エリア名……エリアの名前。
❺解説……エリアに関する簡単な解説。
❻エリアデータ……エリアの主要データ。各項目の意味は以下のとおり。
- ●ショップ…ショップの有無。ショップがある場合は、該当するショップリストのページを記載。
- ●合成屋…合成屋の有無。合成屋がある場合は、該当する合成屋リストのページを記載。
- ●カードプレイヤー…カードプレイヤーの有無。カードプレイヤーがいる場合は、該当するカードプレイヤーリストのページを記載。
- ●回復ポイント…宿屋など、HP&MPを全回復できるポイントの有無。
- ●セーブ…セーブの可否。

❼出現する敵……出現するモンスターのリスト。ボスモンスターには BOSS と記載。
❽ START ……はじめてそのエリアを訪れたときに操作可能となるスタート地点。
❾マップ番号……各マップの通し番号。地形が変化するマップについては、アルファベットを付けて区別し、それぞれのマップを「---→」で結んでいる。
❿マップ名……各マップの名前。基本的に、メニュー画面で表示される名前に準拠している。複数のマップで同じ名前が使用されている場合は、番号を付けて区別。
⓫拾えるアイテム……その場所で拾うことができるアイテム。
⓬施設・仕掛け……その場所で利用できるショップや合成屋、設置されている仕掛けなど。
⓭モーグリ……その場所にいる、セーブもしくはショップの利用が可能なモーグリ。
⓮ CARD ……そのマップでカードゲームができる人物。
⓯マップのつながり……各マップ同士のつながり。一方通行の場合、移動先が矢印になっている。

PART
解説
全マップガイド
アレクサンドリア
アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの古城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト・ガザ
カーゴシップ
ガルガン・ルー
枯れた森
記憶の場所
キザマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
グルグ火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇ブリマビスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
ダゲレオ
地脈の祠
ダリの村
ダリの地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
バンデモニウム
ピナックルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ



▶DISC 1

関連イベント P.248

アレクサンドリア（タンタラス上演時）
Alexandria Town

物語の出発点となる街。拾えるアイテムが多く、ミニゲームで遊ぶこともできる。ちなみに、この時期はワールドマップには出られず、武器屋と合成屋の利用もできないようになっている。

ショップ	P.120	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可
カードプレイヤー	P.403		

CARD
・赤魔道士の男
・裏通りのジャック
・看板屋のダンテ
・店主アシュリー
・マギー

1-5 酒場



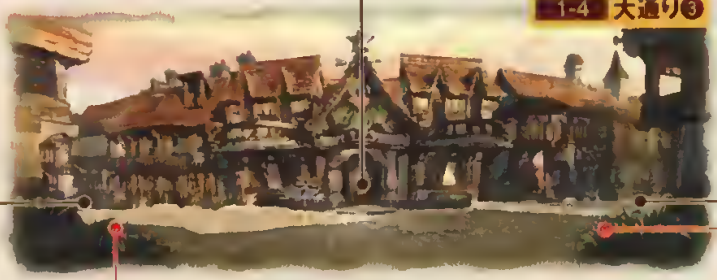
27ギル(※1)

ポーション(※1)

プリンのカード(※1)

CARD
・カバオ

1-4 大通り❸



33ギル(※1)

ゴブリンのカード(※1)

CARD
・ミック

1-6 大通り❹



1-8
(⇒P.405)

出現する敵
なし



アレクサンドリア
アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの古城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト・カザ
カーゴシップ
ガルガン・ルー
枯れた森
記憶の場所
キザマルークの洞窟
北ゲート
クジャの沼
クリスタルワールド
グルグ火山
クレイラの村
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇プリマビスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
タゲレオ
地脈の森
ダリ村
ダリの地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ピナックルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バレ
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レ・トローズ



※1……タンタラス上演時、ガーネット即位時のいずれかで入手可能


1-17 城壁
92ギル
1-16 屋根
29ギル
63ギル
(※5)
CARD
・イリア
3ギル(※2)
1-14 民家
目薬(※2)
アイロネートのカード(※3)
ゴブリンのカード(※3)
ファングのカード(※3)
ロープ
1-15 尖塔
CARD
・イリア ・船乗り
・ネコ好きトム ・元船乗りのおじいさん
1-13 尖塔前
テント(※2)
クポ(※4)
ポーション(※2)

CARD
・店主
・ライアン

1-10 武器屋

万能薬(※2)

CARD
・カバオ
・かばおばさん
・さかなおやじ

1-11 宿屋

CARD
・合成屋
・合成屋の妻

1-9 合成屋

エーテル(※2)

フェニックスの羽(※2)

チケットブース

1-12 裏通り

1-6
(⇒P.402)

1-8 広場

CARD
・カバオ
・貴族の男
・貴族の女
・花売り

※2……タンタラス上演時、ガーネット即位時のいずれかで入手可能
※3……タンタラス上演時に 1-8 でカバオに話しかけてからネズミの子の家来になるまでのあいだ、もしくはガーネット即位時のいずれかで入手可能
※4……ネズミの子の家来になったあとに利用可能
※5……ネズミの子の家来になったあとに移動可能

PART

アレクサンドリア
アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト・カザ
カーゴシップ
ガルガン・ルー
枯れた森
記憶の場所
キザマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
グルグ火山
クレイラの家
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇ファルマビスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
ダケレオ
地脈の祠
ダリの村
ダリの地下
チョコボ厩舎
デサートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ヒナックルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ



▶DISC 3

関連イベント P.289

アレクサンドリア（ガーネット即位時）
Alexandria Town

この時期は、ミニゲーム『ナワトビ』が遊べないかわりに、『かけっこ』と『シャッフルゲーム』がプレイ可能。拾えるアイテムは、ほとんどがタンタラス上演時と共通となっており、以前に入手したものは拾うことができない。

ショップ	P.120
合成屋	P.120
カードプレイヤー	P.403

回復ポイント	あり
セーブ	可

マップ
シークレット

CARD
・看板屋のダンテ
・マギー

2-5 酒場

27ギル（※1）

ポーション（※1）

プリンのカード（※1）

CARD
・ガイド　・ライアン
・じいさん

2-4 大通り❸

ゴブリンのカード（※1）

START

33ギル（※1）

CARD
・ミック

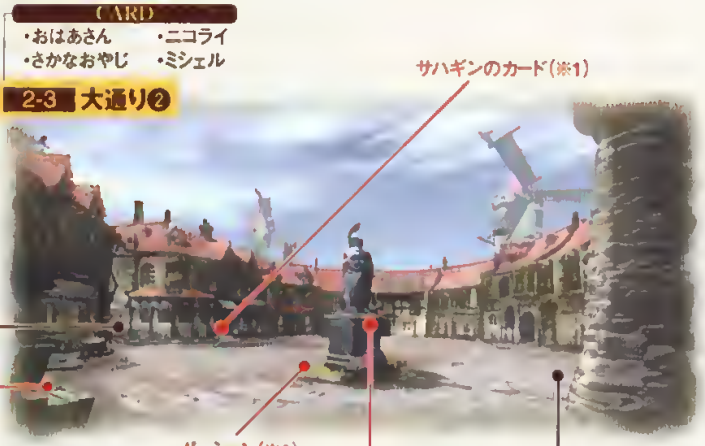
2-6 大通り❹

2-8
（→P.409）

出現する敵
なし





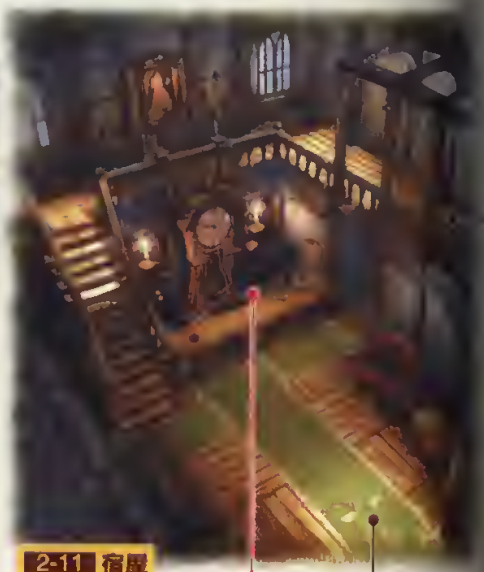




※1……タンタラス上演時、ガーネット即位時のいずれかで入手可能
※2……ビビ操作時はワールドマップへ出ることができない

PART
アレクサンドリア
アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの古城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト・ガザ
カーシッシ
ガルガン・ルー
枯れた森
記憶の場所
ギザマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
グルグ火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇プリマビスタ
氷の洞窟
コンテヤ・ハタ
コンテヤ・ハタ山道
ダケレオ
地脈の調
ダリの村
ダリ地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ヒナツクルックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バレ
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
鳥の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ


2-18 小劇場
2680ギル(※7)


2-11 宿屋
CARD
・カバオ
・かばおばさん
宿屋
(休憩120ギル／※4)


2-12 裏通り


CARD
・イリア
2-14 民家②
3ギル(※3)
目薬(※3)


アイロネートのカード(※3)
ゴブリンのカード(※3)
ファングのカード(※3)
シヴァのカード
ラムウのカード
ロープ
2-15 尖塔
ポーション(※3)
テント(※3)
クポ
スティルツキン(※5)



アレクサンドリア
アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの古城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト・ガザ
カーゴシップ
カレガン・ルー
枯れた森
記憶の場所
キザマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
グルグ火山
クレイラの館
クレイラの街
黒魔道士の村
ゴーワン洞
闘場跡 リマヒスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
ダゲレオ
地獄門
ダリの村
ダリの地下
チョコボ闘場
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ヒナックルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モンスター本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム古文献
レットローラ

アレクサンドリア城(ガーネット即位時) 6-14 へ (➡P.420)

(※6)

2-19 船着場

フェニックスの羽

3927ギル

CARD
・ケネロ ・武器屋
・ゼネロ ・ベネロ

2-10 武器屋

ショップ(武器屋)

万能薬(※3)

CARD
・合成屋

2-9 合成屋

エーテル(※3)

合成屋(合成屋)

フェニックスの羽(※3)

2-6 (➡P.406)

2-8 広場

CARD
・貴族の男 ・トムの母
・貴族の女 ・花売り娘

2-13 尖塔前

CARD
・たまねぎ名人 ・船乗り
・ネコ好きトム ・元船乗りのおじいさん

※3……タンタラス上演時、ガーネット即位時のいずれかで入手可能
※4……ジタン操作時のみ利用可能
※5……ビビ操作時のみ出現
※6……ジタン操作時のみ移動可能
※7……ガーネット即位時、崩壊後のいずれかで入手可能



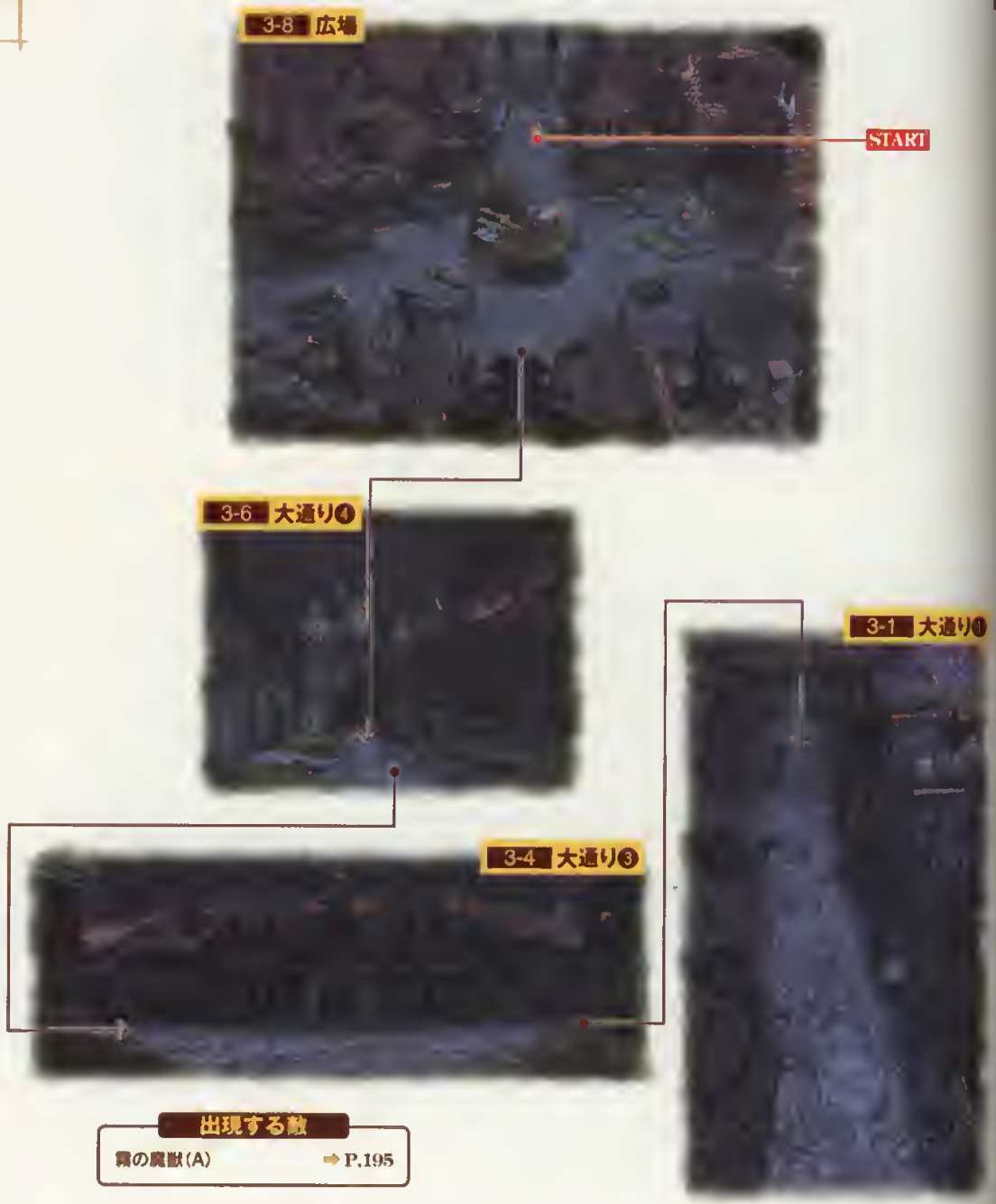
▶DISC 3

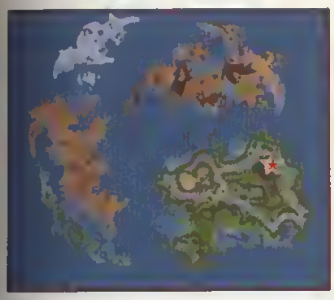
関連イベント P.294

アレクサンドリア（襲撃時）
Alexandria Town

スタイナーとベアトリクスのふたりが、襲撃してきた霧の魔獣と戦うときのマップ。扉はすべて閉まっており、各種施設を利用することは不可能だ。また、いったん隣のマップへ移動すると、もとのマップには引き返せない。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	不可
カードプレイヤー	—		





▶DISC 3 4

関連イベント P.298、307、319

アレクサンドリア（崩壊後）
Alexandria Town

DISC 3の途中で、アレクサンドリアは崩壊してしまう。崩壊後は、合成屋かアシュリーのどちらかひとりがMAP 4-6 裏通りを歩くようになるが、ジタンがMAP 4-9 尖塔に入るたびに、歩く人物が交代するのだ。

ショップ	P.120	回復ポイント	あり
合成屋	P.120	セーブ	可
カードプレイヤー	P.303		

(⇨P.413)

4-3

CARD
・かまど名人　・ミシェル
・ニコライ

4-2 大通り❷



エーテル

CARD
・イリア　・はあさん
・じいさん　・リンドブルムから来た住人

4-1 大通り❶



サファイア

START

ワールドマップへ

出現する敵
なし

アレクサンドリア
アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの古城
インビンシブル
ウイユウェール
エスト・カザ
カー シップ
カレガン・ルー
枯れた森
記憶の場所
キザマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
グルク火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇プリマビスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
ダゲレオ
地脈の祠
ダリの村
ダリの地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ヒナックルロックス
ヒルタガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・ザリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ

マップ
シークレット

4-7 小劇場



2680ギル(※2)

CARD
・アシュリー
・合成屋

4-9 尖塔



クポ

スティルツキン(※3)

4-6 裏通り



合成屋(合成屋)

テント



4-8 尖塔前

CARD
・おばあさん　・船乗り
・ネコ好きトム　・元船乗りのおじいさん
・花売り娘　・ワイマール(ブルート隊No.7)

※1…… カバオが仲裁するイベントを見たあと、物語が進展すると利用可能
※2…… ガーネット即位時、崩壊後のいずれかで入手可能
※3…… DISC 4のみ出現



アレクサンドリア城(崩壊後) 7-1へ (⇒P.427)

4-4 船着場



トパーズ

4832ギル

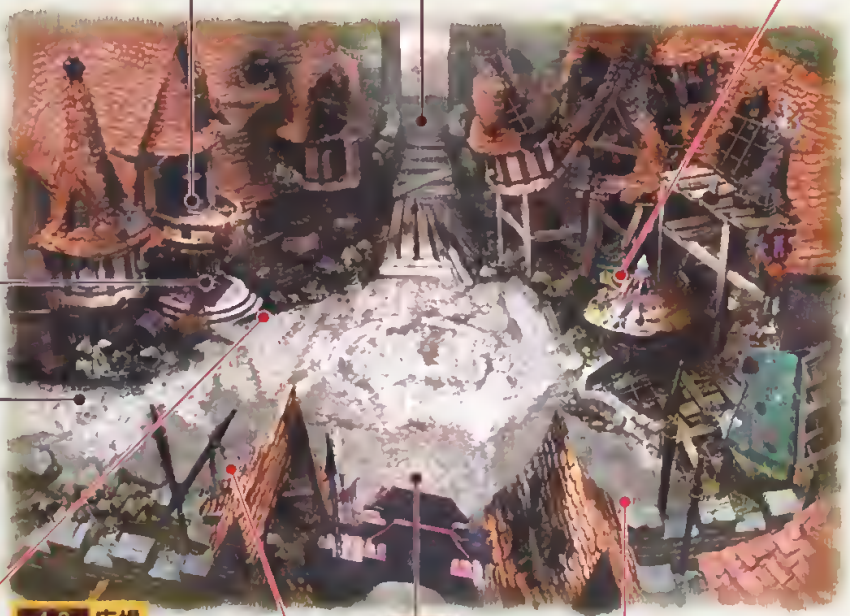
CARD
・赤魔道士(男)　・かばおばさん
・赤魔道士(女)　・さかなおやじ
・カバオ

4-5 宿屋



宿屋
(体憩100ギル／※1)

365ギル



ショップ(武器屋)

4-3 広場

CARD
・男　・武器屋
・ガイド　・ライアン
・トムの母

アメジスト

4-2
(⇒P.411)

万能薬

PART
アレクサンドリア
アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの古城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト カザ
カーゴシップ
ガルガン・ルー
枯れ森
記憶の場所
キザマルークの洞窟
北ゲート
クの沼
クリスタルワールド
クルク火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇コリマビスタ
氷の洞窟
コンテヤ・ハタ
コンテヤ・ハタ道
タゲレオ
地脈の森
タリ
タリの地下
チョコボ捕獲
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンテモーウム
ヒナックルロックス
ヒルタカルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・ザリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レノローズ



▶DISC 1　3

関連イベント　【ガーネット誘拐時／ガーネット捜索時】P.250
【ダガー単独行動時／ダガー&エーコ捜索時】P.294

アレクサンドリア城
（ガーネット誘拐時／ガーネット捜索時／ダガー単独行動時／ダガー&エーコ捜索時）

Alexandria Castle

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可(※1)
カードプレイヤー	—		

※1……ガーネット誘拐時とダガー単独行動時は不可

夜のアレクサンドリア城。時期によって、移動できる範囲が大きく変化する。DISC 3のダガー&エーコ捜索時に、MAP 5-11 資料室❶の本棚の上にある本を調べると、ダンタリアンという強敵とのバトルになるので注意。

マップ
シークレット

(➡P.418)
5-25
(※5)

5-2 ホール❶



5-4A 玉座(ガーネット捜索時)



(※6)　(※7)

START
(ガーネット誘拐時)



5-4B 玉座(ダガー&エーコ捜索時)

出現する敵

レア王(※a)	➡P.160
ゼネロ(※a)	➡P.160
ベネロ(※a)	➡P.161
ダンタリアン(※b) BOSS	➡P.185

※a……ガーネット誘拐時に、劇場艇プリマビスタの 3-9 でバトルが行なわれる
※b……ダガー&エーコ捜索時にのみ出現



(⇒P.416)
5-6
(※6)

5-3 ホール❷



START
(ガーネット捜索時)

(※7)　(※6)

5-5B 観客席(ダガー&エーコ捜索時)



5-5A 観客席(ガーネット捜索時)



5-1 警護室

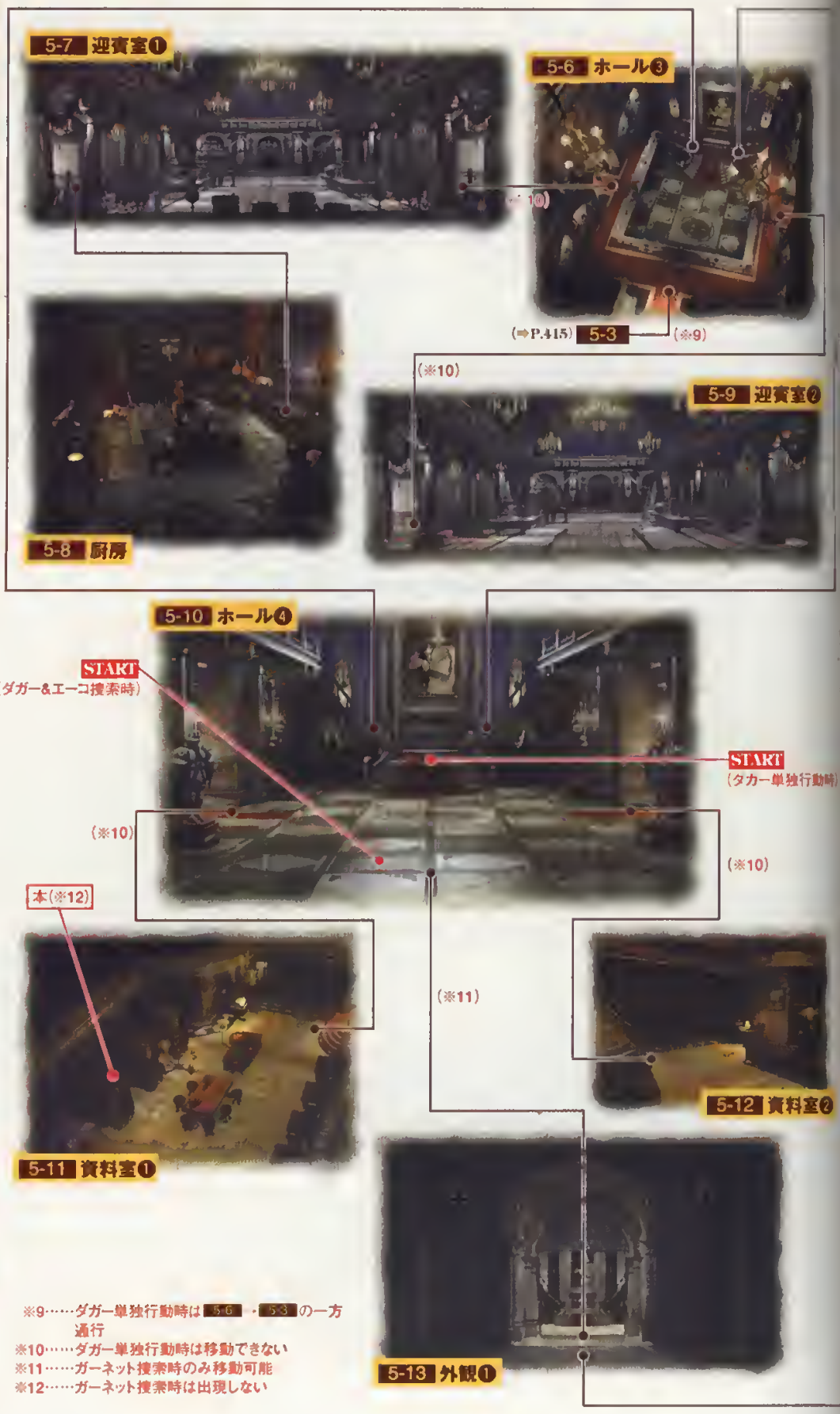


フェニックスの尾(※3)

モ モッシュ(※2)

※2……ガーネット捜索時とダガー&エーコ捜索時のみ利用可能
※3……ガーネット捜索時のみ入手可能
※4……ダガー単独行動時は移動できない
※5……ガーネット誘拐時とガーネット捜索時は移動できない。ダガー単独行動時は 5-2 → 5-2B の一方通行
※6……ガーネット捜索時のみ移動可能
※7……ダガー&エーコ捜索時のみ移動可能
※8……ガーネット誘拐時は移動できない。ダガー単独行動時は 5-6 → 5-3 の一方通行

アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト・ガザ
カーゴシップ
カルガン・ルー
枯れた森
記憶の場所
ギザマルークの洞窟
北ゲート
クジャの沼
クリスタルワールド
グルグ火山
クレイラの村
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇プリマビスタ
氷の洞窟
コンテヤ・パタ
コンテヤ・パタ(上)
ダケレオ
地脈の祠
タリの村
タリの地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモーニウム
ヒナ・クルロックス
ヒルダガルデ3号
フォ・シル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
黒の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レトーズ



※9……ダガー単独行動時は 5-6 ・ 5-3 の一方通行
※10……ダガー単独行動時は移動できない
※11……ガーネット捜索時のみ移動可能
※12……ガーネット捜索時は出現しない



















アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト・カザ
カーシャ
ガルガン・ルー
枯れた森
記憶の場所
ギサマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
クルク火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇プリマビスタ
氷の洞窟
コンテヤ・ハタ
コンテヤ・ハタ山道
タケレオ
地脈の祠
ダリの村
ダリ地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンテモニウム
ヒナツクルロ・クス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ


(※18)
5-40 祭壇❸
(※17)
5-39 祭壇❷
5-27 女王の間
5-38 祭壇❶
(※16)
(※16)
(※16)
(※15)
5-25 城内
(※14)
(※13)
5-2
(⇒P.414)





5-43 祭壇6

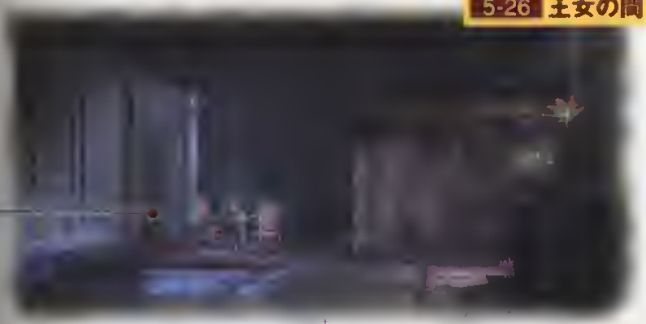
5-42 祭壇5



5-41 祭壇4

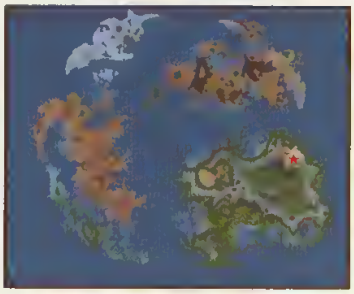


5-26 王女の間



※13……ダガー単独行動時は［　］・［　］の一方通行
※14……ダガー単独行動時は［　］・［　］の一方通行
※15……ダガー&エーコ捜索時のみ移動可能
※16……ダガー単独行動時のみ、一度通過すると通行できなくなる
※17……ダガー単独行動時は［　］・［　］の一方通行
※18……ダガー単独行動時のみ移動可能

アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト カザ
カーコシ
カルカン ルー
枯れ 森
記憶の場所
キサマルークの洞窟
北ケート
ク族 沼
クリスタ ワールド
クレク火山
クレイラの幹
クレイラ 街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇プ マヒスタ
氷 洞窟
コンテヤ・ハタ
コンテヤ・ハタ 道
タゲレオ
地獄 洞
ダリ
タリ 地下
チョコ 道
テザートエンフ ス
テラ
トレノ
ノテモ ム
ヒナ レロ クス
ヒルタカルテ3号
フォ ル・ルー
ン・バル
ルーナル ス
ルメシア
マダイン・サ
魔の森
南ケート
モクネ ト本部
物見山
リントブルム
リントブルム巨大城
レ ー



▶DISC 2 3

関連イベント 【ダガー救出時】P.274
【ラブレター時／ガーネット即位時】P.289

アレクサンドリア城
(ダガー救出時／ラブレター時／ガーネット即位時)
Alexandria Castle

DISC 2のダガー救出時、およびDISC 3のラブレター時とガーネット即位時における、昼のアレクサンドリア城。基本的な構造やダンタリアンが出現するのは夜のときと同じだが、移動できる範囲は微妙に異なる。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可(※1)
カードプレイヤー	—		

※1……ガーネット即位時は不可

マップ
シークレット









出現する敵

黒魔道士タイプB		➡P.184
女兵(B)		➡P.185
ダンタリアン	BOSS	➡P.185
ゾーン(1回目)	BOSS	➡P.186
ゾーン(1回目)	BOSS	➡P.186
ベアトリクス(3回目)	BOSS	➡P.186
バンダースナッチ		➡P.187
黒魔道士タイプC		➡P.187
ラルヴァイマーゴ	BOSS	➡P.187

※敵はすべて、ダガー救出時のみ出現



アレクサンドリア城
イーファの樹
イ ゼンの古城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト・ガザ
カーコシノ
ガルカン・ルー
枯れ 森
記憶の場所
キザマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
グルク火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇フ ヒスタ
氷の洞窟
コンテヤ・バタ
コンテヤ・バタ山道
ダ レオ
地鎮の祠
ダリの村
ダリの地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ビナツクルロ クス
ヒルダガルデ3号
フォ シル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
鳥 森
南ゲート
モグネ 本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ







(※4)







※2……ガーネット即位時のみ入手可能
※3……ガーネット即位時のみ移動可能
※4……ダガー救出時のみ移動可能

6-7 迎賓室❶



(※5)

6-8 厨房



(➡P.424)
6-25
(※5)

6-2 ホール❶



6-4 玉座



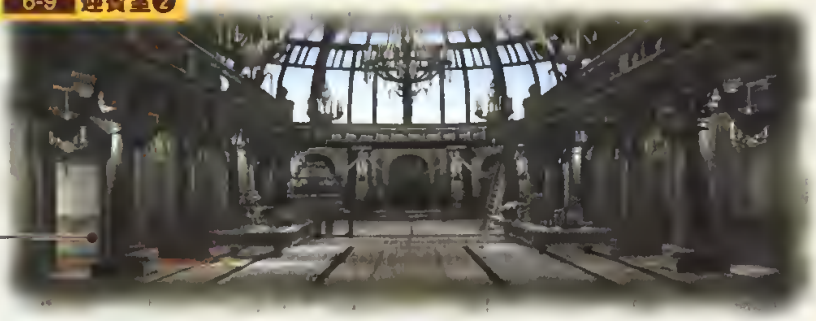
(※5)

START
(ラプレター時)



アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト・ガザ
カーゴシップ
ガルガン・ルー
枯れた森
記憶の場所
ギザマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
グルグ火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇プリマビスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
ダゲレオ
地脈の祠
ダリの村
ダリの地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ヒナ・クルロ・クス
ヒルダガルデ3号
フォ・シル・ルー
ブラン・ハル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ

6-9 迎賓室❷



(⇒P.421) 6-10 (※5)

(⇒P.421) 6-10 (※5)

6-6 ホール❸



(※5)

(※7)

6-3 ホール❷



6-5 観客席



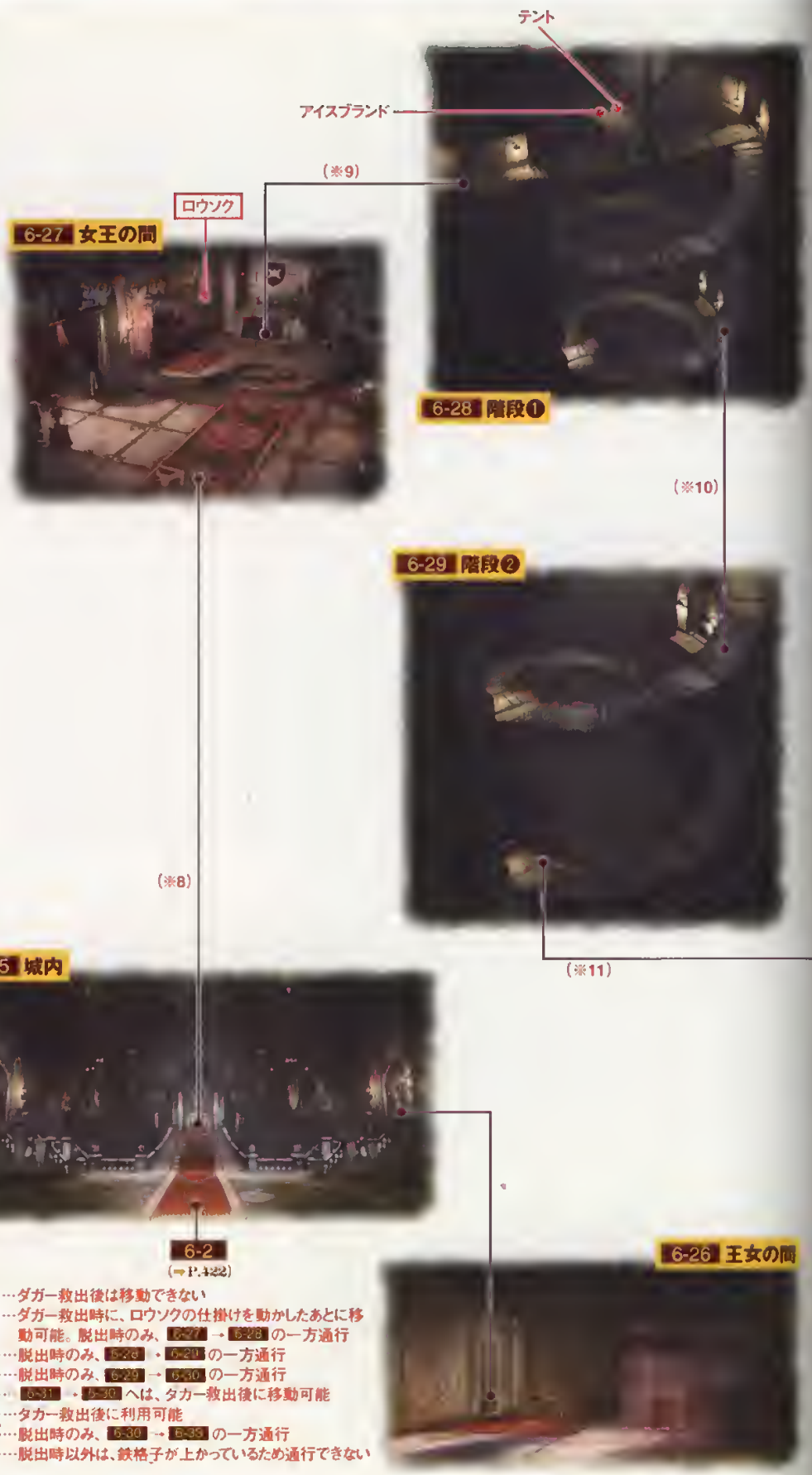
(※5)

6-1 警護室



モッシュ(※6)

※5……ダガー救出時のみ移動可能
※6……ラブレター時のみ利用可能
※7……ラブレター時は 6-3 → 6-6 への一方通行



※8……ダガー救出後は移動できない
※9……ダガー救出時に、ロウソクの仕掛けを動かしたあとに移動可能。脱出時のみ、6-27 → 6-28 の一方通行
※10……脱出時のみ、6-28 → 6-29 の一方通行
※11……脱出時のみ、6-29 → 6-30 の一方通行
※12……6-31 → 6-30 へは、タカー救出後に移動可能
※13……タカー救出後に利用可能
※14……脱出時のみ、6-30 → 6-35 の一方通行
※15……脱出時以外は、鉄格子が上かっているため通行できない



アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの古城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト・カザ
カーゴシップ
ガルカン・ルー
枯れた森
記憶の場所
ギザマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
グルグ火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇プリマビスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
ダゲレオ
地脈の祠
ダリの村
ダリの地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ピナックルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
森の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム白大陸
レッドローズ

6-32 礼拝堂❷



6-31 礼拝堂❶



モッシュ(※13)

(※12)

6-30 地下❶



(※14)

(※15)



6-33 地下❷

6-34 乗降口



マップ
シークレット



★星宮レオ(※17)

6-35 昇降室❶



6-17 左塔❶

(※15)

6-16
(➡P.420)

フェニックスの羽(※16)

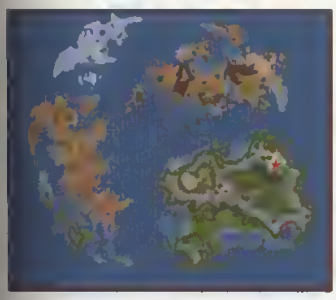


6-36 昇降室❷

6-37 港



※15……ガーネット即位時のみ移動可能
※16……ガーネット即位時のみ入手可能
※17……ガーネット即位時、崩壊後のいずれかで入手可能



▶DISC 3 4

関連イベント P.298、307

アレクサンドリア城（崩壊後）
Alexandria Castle

襲撃されたアレクサンドリア城はガレキの山と化してしまったが、港の部分は健在。ワールドマップからブルーナルシスで「アレクサンドリア港」へ行くと、MAP 7-6B 港（ブルーナルシス停泊時）に移動することができる。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	不可
カードプレイヤー	—		





出現する敵

なし

PART
アレクサンドリア城
イーファの樹
イプセンの古城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト・カサ
カーゴシップ
ガルガン・ルー
枯れた森
記憶の場所
キサマルークの洞窟
北ゲート
クジャ族の沼
クリスタルワールド
グルク火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
魔境艦ブリマビスタ
氷の洞窟
コンデヤ・ハタ
コンデヤ・ハタ山道
タケレオ
地脈の祠
ダリの村
ダリの地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ヒナックルロックス
ヒルタカルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ

★星宮レオ(※1)

7-4 昇降室❶



7-3
(⇒P.427)

7-5 昇降室❷



7-6A 港



7-6B 港(ブルーナルシス停泊時)



ワールドマップへ

※1……ガーネット即位時、崩壊後のいずれかで入手可能





▶DISC 23

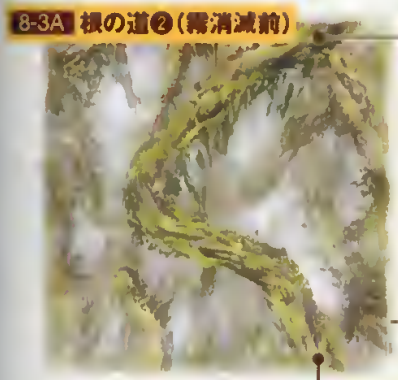
関連イベント P.285

イーファの樹（霧消滅前／霧消滅後）

Iifa, The Ancient Tree of Life

霧消滅前は、バトルで苦戦させられる可能性が高い。フェニックスの尾や金の針を多めに持っておくと安心だ。ザ・ソウルケージと戦ったあとは、霧消滅後のマップに変化する。

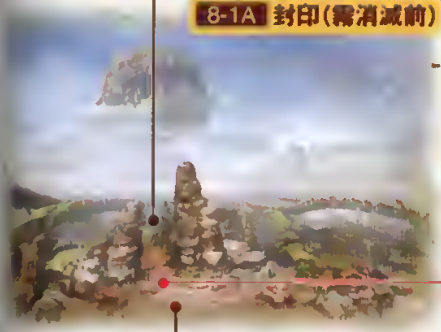
ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可
カードプレイヤー	—		

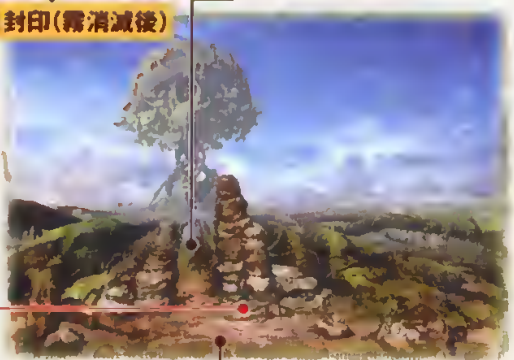










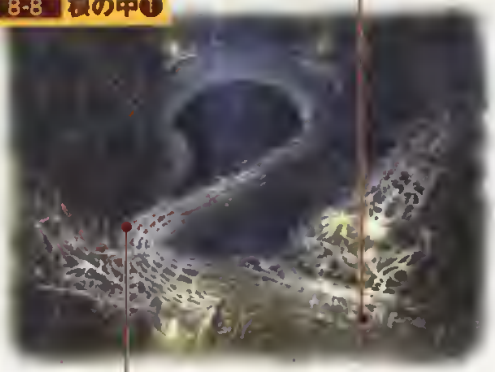


出現する敵

マイコニド		➡P.191
ゾンビ		➡P.194
ストローパー		➡P.194
ドラゴンゾンビ		➡P.194
ザ・ソウルケージ（※a）	BOSS	➡P.195

※a……霧消滅前にのみ出現

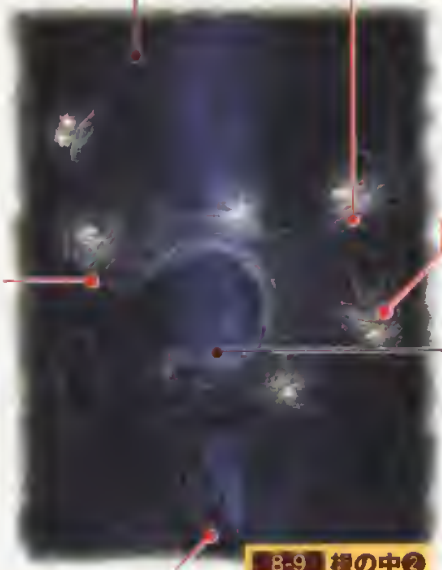
8-8 根の中❶



8-11 根の空洞



フェニックスの尾(※1)

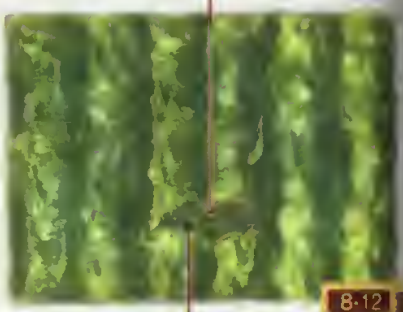


突起物

いやしのロッド(※2)

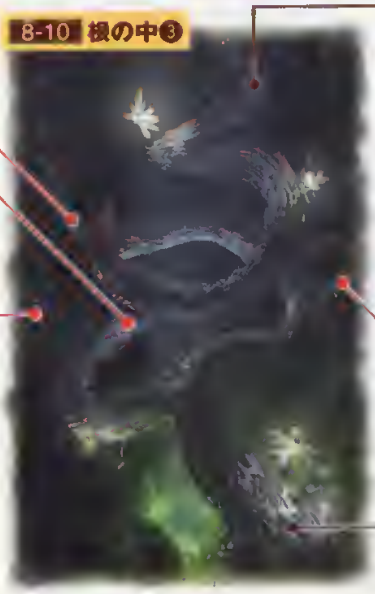
ハイポーション

8-9 根の中❷



8-12

8-10 根の中❸



突起物

ラミアのふえ

万能薬

エーテル



エリクサー

ブリガンダ

8-13 最下層

※1……8-8 で突起物を押したあとに入手可能
※2……8-11 で突起物を押したあとに入手可能
※3……はじめて 8-13 を訪れたときのみ



8-7A 根の内側(霧消滅前)



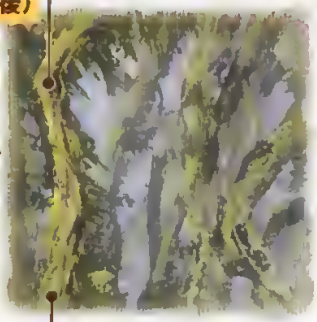
モッキ

8-7B 根の内側(霧消滅後)

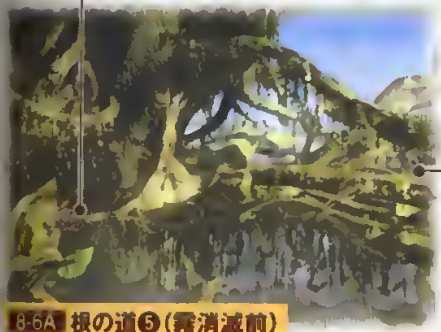


モッキ

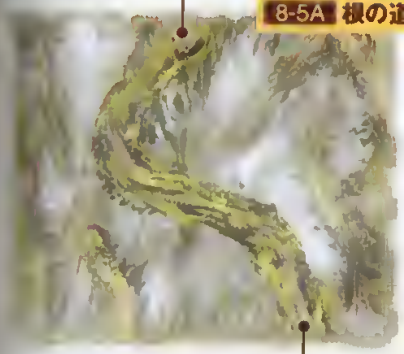
8-6B 根の道❺(霧消滅後)



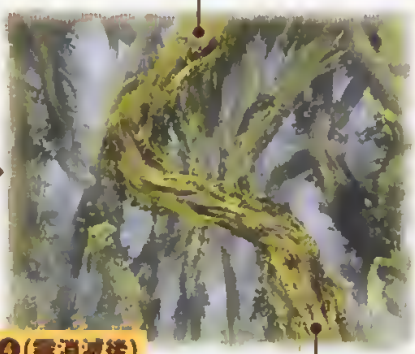
8-6A 根の道❺(霧消滅前)



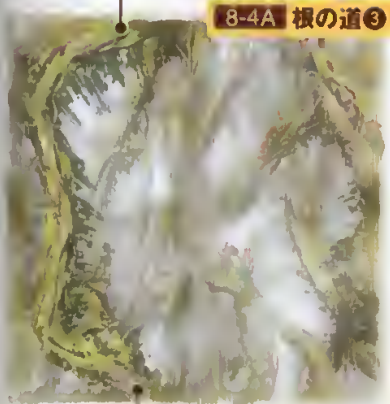
8-5A 根の道❹(霧消滅前)



8-5B 根の道❹(霧消滅後)



8-4A 根の道❸(霧消滅前)



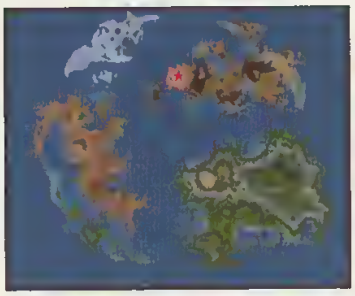
8-4B 根の道❸(霧消滅後)



8-3A
(⇒P.429)

8-3B
(⇒P.429)

レクサンド)
イーファの樹
ウイユヴェール
エスト・カザ
ガルガン・ルー
枯れた森
キザ・ルークの洞窟
北ゲート
クリスタルゴール
クレイラの笛
黒魔道士の村
クワン洞
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
タゲレオ
地豚の森
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ヒナ・クルーラス
ヒルダガルデ3号
フォシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ



▶DISC 2

関連イベント P.288

イーファの樹（クジャ追跡時）

Iifa, The Ancient Tree of Life

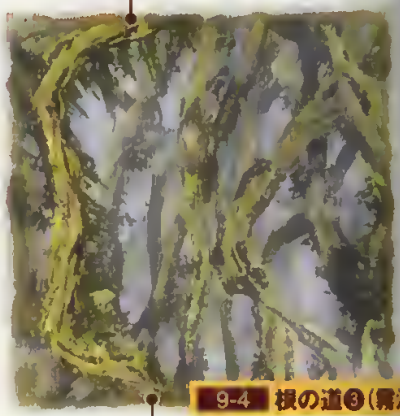
2回目の探索時におけるマップで、1回目の探索のときとは移動できる範囲が大きく異なる。MAP 9-6 根の道❺(クジャ追跡時)に入ると、ワールドマップにもどれなくなるので注意。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可
カードプレイヤー	—		

マップ
シークレット











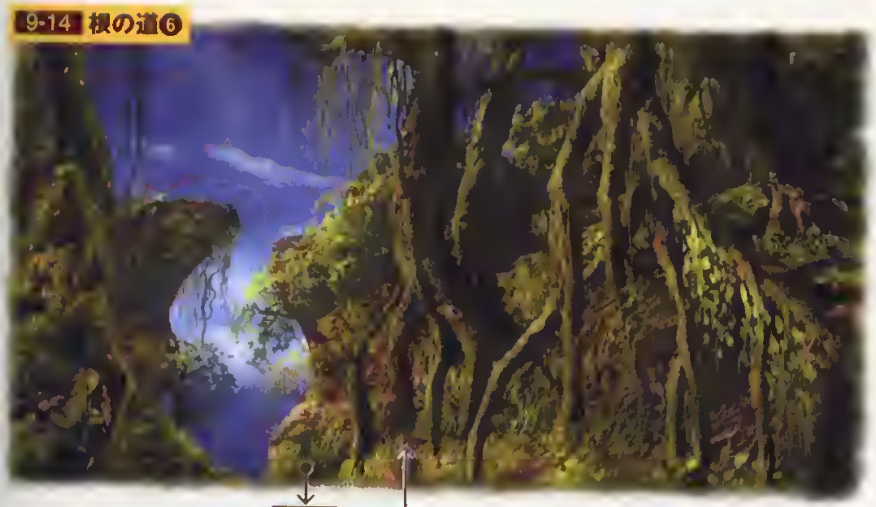
出現する敵

ゾンビ	➡ P.194
ストローバー	➡ P.194
ドラゴンゾンビ	➡ P.194
霧の魔獣(A)	➡ P.195



イーファの樹
イファセンの古城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト・ガザ
カーゴシップ
ガルカン・ルー
枯れた森
記憶の場所
キザマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
グルク火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇ブリ マビスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
タケレオ
地脈の祠
ダリ村
ダリの地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ヒナ クルロ クス
ヒルダガルデ3号
フォ シル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔 森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッド ーズ

9-14 根の道❻



9-15

9-6 根の道❺(クジャ追跡時)



モッキ

9-15 幹❸



9-14



9-16 塚への道

9-17 召喚塚





▶DISC　3 4

関連イベント P.310

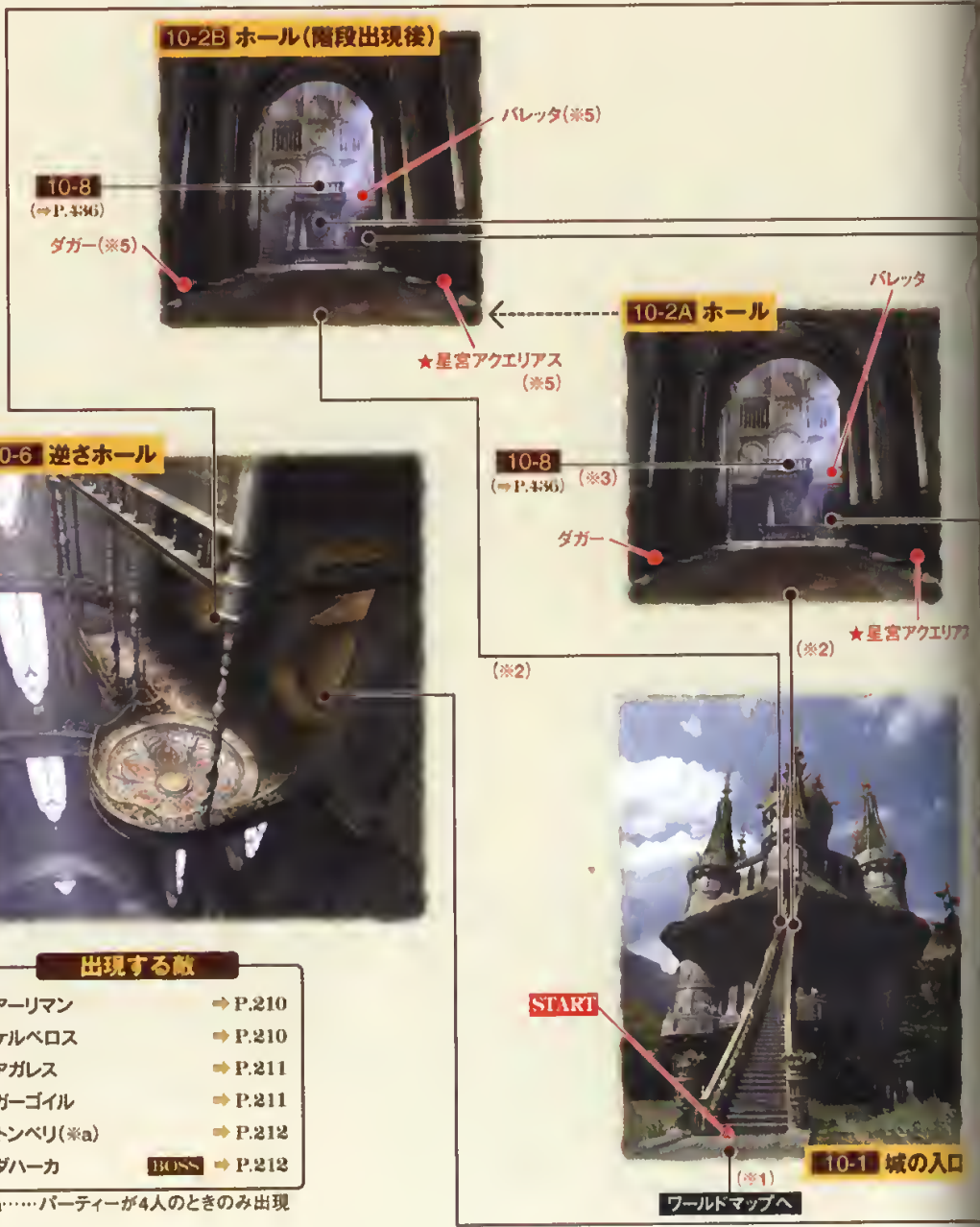
イプセンの古城

Ipsen's Heritage

城内では、攻撃力の高い武器ほど与えるダメージが小さくなっ
しまう。城に入ったら、弱い武器に装備し直すこと。なお、ヒ
ダガルデ3号を入手した直後に訪れたときには、MAP 10-1 城
の入口でサラマンダーが仲間から離脱する。

ショップ	P.126
合成屋	—
カードプレイヤー	—

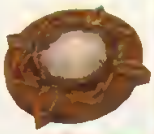
回復ポイント	なし
セーブ	可



出現する敵

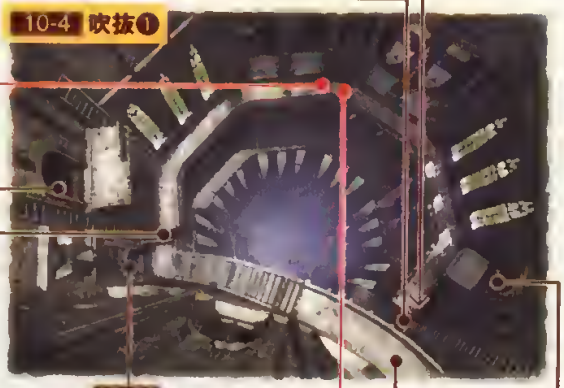
アーリマン		⇒P.210
ケルベロス		⇒P.210
アガレス		⇒P.211
ガーゴイル		⇒P.211
トンベリ(※a)		⇒P.212
ダハーカ	BOSS	⇒P.212

※a……パーティーが4人のときのみ出現



PART

イプセンの古城
インビンシブル
エイユウェール
エスト・カザ
ガルカン・ルー
枯れた森
キサマルークの洞窟
北ゲート
クレイラの砦
クレイラの街
クワン洞
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
ダケレオ
ダリの村
チョコボ厩舎
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ヒルダガルデ3号
フォール・ルー
フラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ









※1… 10-2Aに入ったあとは、サラマンダーが仲間にもどるまでワールドマップへ出ることができない
※2… 10-1 → 10-2 は、ヒルダガルデ3号入手前は移動できない。10-2 → 10-1 は、ダハーカ戦前、およびパーティーがシタンひとりの時期は移動できない
※3… 10-8 で隠し扉を開けたあとに移動可能
※4… 10-3 で落とし穴が作動したあとに移動可能
※5… 10-2A で入手していない場合のみ入手可能



※6……一定の手順を踏んだあとに移動可能(➡P.311)
※7……一定の手順を踏んだあとに入手可能(➡P.311)



▶DISC 4

関連イベント P.318

インビンシブル
Invincible

DISC 4で利用できるようになる飛空艇。MAP 11-1 中心部ではステラツィオのひとつ、★星宮パイシーズが手に入るので、一度は船内を探索しておきたい。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	不可
カードプレイヤー	—		



出現する敵

なし

※1……リンドブルム巨大城(復興後)に停泊中のときのみ移動可能

PART
イプセンの古城
インビンシブル
ウイユヴェール
エスト・ガサ
カーゴシップ
ガ カン・ルー
枯れた森
記憶の場所
キザマルーク 洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
クルク
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇ブリマビスタ
氷の洞窟
コンテヤ・ハタ
コンテヤ・ハタ
タケレオ
地豚の洞
ダリの村
ダリの地下
チョコボ厩舎
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンテモニウム
ヒナックルロックス
ヒルダガ テ3号
フォ ル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルンス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔 森
南ゲート
モグネット本舗
物見
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ



ショップ	P.125
合成屋	—
カードプレイヤー	—

回復ポイント	なし
セーブ	可

▶DISC 3

関連イベント P.301

ウイユヴェール
Oeilvert

建造物内(MAP 12-3 ホール以降)では、白魔法、黒魔法、青魔法、召喚、魔法剣のすべてを使用することができない。HPの回復やステータス異常の解除はアイテムに頼ることになるので、MAP 12-1 外観にいるモーグリのミモザから、必要なアイテムを多めに購入しておこう。







出現する敵

オーガ(B)	➡ P.200
エピタフ	➡ P.201
ジタン(ドッペルゲンガー)	➡ P.201
ビビ(ドッペルゲンガー)	➡ P.201
ダガー(ドッペルゲンガー)(※a)	➡ P.202
スタイナー(ドッペルゲンガー)	➡ P.202
フライヤ(ドッペルゲンガー)	➡ P.202
クイナ(ドッペルゲンガー)	➡ P.203
エーコ(ドッペルゲンガー)	➡ P.203
サラマンダー(ドッペルゲンガー)	➡ P.203
ガルーダ	➡ P.204
アーク BOSS	➡ P.204

※a……ヒルダガルデ3号入手後に出現

※1…… 12-7 で映像を見たあとに移動可能
※2…… 12-8 に入るまで出現
※3…… 12-9 で映像を見たあとに一度だけ移動可能



ウイユヴェール
エスト・カサ
カーゴシップ
カレガン・ルー
枯れた森
記憶の場所
キザマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
ク・ク火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇ブリマヒスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
ダゲレオ
地脈の祠
ダリ村
ダリの地下
チョコボ調達
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ヒナックルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ

★グルグストーン
12-11 石碑の間
(※3)
12-10 吹抜
ライジングサン
万能薬
12-3 ホール
スティルツキン(※2)
大地の衣
12-9 星々の間
モエル
12-7 歴史の間
スイッチ
12-2 入口
スイッチ1
スイッチ2
12-5 船の間
フェザーブーツ
力だすき
スイッチ4
スイッチ3
12-1 外観
ミモザ
START
ショップ(ミモザ)
ワールドマップへ



ショップ	P.124
合成屋	—
カードプレイヤー	—

回復ポイント	あり
セーブ	可

▶DISC 3

関連イベント P.298、305

エスト・ガザ
Esto Gaza

ブルーナルシス入手直後だと、ショップにはミスリル製の装備品が並んでいる。デザートエンプレスでエーコが誘拐されたあとは、ショップの品ぞろえが変わるほか、MAP 13-1 外観やMAP 13-5 山道にモンスターが出現する。

13-4 展望台

モリシア

グルク火山 26-1 へ (➡P.461) (※1)

13-2 祭壇

13-5 山道

宿屋(休憩100ギル)

13-1 外観

ワールドマップへ

START

ショップ(お店の娘)

ウイングエッジ

13-3 お店

出現する敵

ガルーダ(※a) ➡P.204

※a……デザートエンプレスでエーコが誘拐されたあとに出現

※1……エーコ誘拐後に移動可能



ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	不可
カードプレイヤー	—		

▶DISC 1

関連イベント P.258

カーゴシップ
Cargo Airship

カーゴシップ上では、黒のワルツ3号(1回目)とのバトルが行なわれる。MAP 14-4B 操舵室(黒のワルツ3号来襲後)から外に出ると、そのままバトルに突入するので、事前に準備を整えておくこと。



出現する敵

黒のワルツ3号(1回目) BOSS ➡P.170

※1……スタイナーとの会話後は移動できない

エスト・ガザ
カーゴシップ
カルカン・ルー
枯れた森
記憶の場所
ギザマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
クルク火山
クレイラの館
クレイラの街
黒魔道士の村
ワン洞
劇場艇 リマヒスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
ダゲレオ
地獄の祠
ダリの村
タリの地下
チョコボ農場
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ヒナ・クルロ・クス
ヒルダガルデ3号
フォ・シル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ



▶DISC 2

関連イベント P.268

ガルガン・ルー
Gargan Roo

ガルガントを呼び寄せるために、各所にあるレバーを順番に操作していく。ガルガントに乗ってしまうと、この場所には二度と入れなくなるので、乗る前にアイテムを回収しておきたい。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可
カードプレイヤー	—		











※1……15-3 でレバーを倒したあとは 15-3 → 15-2 の一方通行
※2…… 15-3 で入手していない場合のみ入手可能
※3…… 15-3 でレバーを倒すまでは鉄格子が下がっているため通行できない

出現する敵

クロウラー		➡P.180
ドラゴンフライ		➡P.181
ラルヴァラーヴァ	BOSS	➡P.181



▶DISC 2

関連イベント P.281

枯れた森
Dead Forest

どの道を進んでもMAP 16-1 林道にもどってしまうが、コンデヤ・パタで聞いたヒント(→P.281)にしたがって進んでいくと森を抜けることが可能。一度でも抜ければ、以降はこの森に入らずに黒魔道士の村へ行けるようになる。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	不可
カードプレイヤー	—		



出現する敵

マイコニド ➡P.191
ゼムゼレット ➡P.192

※1……一定の条件を満たした場合のみ移動可能(➡P.281)

ガルガン・ルー
枯れた森
キザマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
クルク
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
ク ン洞
劇場艇ブ マヒ タ
氷の
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ
ダケレオ
地
ダ 村
ダ の地下
チョコボ関連
テサート ンフレス
テラ
トレノ
バンデモニウム
ヒナ レ クス
ヒルタカレテ3号
フォ ンル・ルー
ブラン・バル
ルーナルシス
ルメンア
マダイン・サリ
の森
南ケー
モ ト本部
見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レ



ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	P.126	セーブ	可
カードプレイヤー	P.411		

▶DISC 4

関連イベント P.320

記憶の場所
The Memory

イーファの樹上空での神竜戦に勝利すると、記憶の場所のMAP 17-1 入口外観へ自動的に移動する。このエリアにはモーグリがいないものの、各所にあるセーブポイントにおいて、セーブを行なったりテントを使用することが可能だ。

17-1 入口外観



START

17-2 エントランス



クリスタルワールド 25-4 より (➡P.460)

セーブポイント

ランスオブカイン

ワールドマップへ

出現する敵

アーリマン	BOSS	➡P.210
神竜(※a)		➡P.223
キマイラ		➡P.224
鉄巨人		➡P.224
アッシュ		➡P.225
マリリス	BOSS	➡P.225
ティアマット	BOSS	➡P.226
ベヒーモス(B)		➡P.226
スティルヴ		➡P.226
クラーケン	BOSS	➡P.227
クラーケン右触手		➡P.227
クラーケン左触手		➡P.227
リッチ	BOSS	➡P.228
ハーデス	BOSS	➡P.228

※a……イーファの樹上空でバトルが行なわれる

CARD
・マスターファントム

17-3 時の階段



マスターファントム



PART

17-10 (⇒P.446)

17-9 時の狭間

ルーンの爪

CARD
・ディフェンスファントム

17-8 人々の記憶

ディフェンスファントム

17-7 追憶の扉

17-6 忘られぬ記憶

天使のふえ

セーブポイント

17-5 外部通路

17-4 思い出の階段

ザ・タワー

記憶の場所
キサマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
グルグ火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇プリマビスタ
氷の洞窟
コンテヤ・ハタ
コンテヤ・ハタ[illegible]道
タゲレオ
地脈の祠
ダリの村
ダリの地下
チョコ[illegible]関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモ[illegible]ウム
ヒナ[illegible]クルックス
ヒルタカルデ3号
フォ[illegible]シル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
[illegible]森
南ゲート
モグネ[illegible]本部
物見山
[illegible]ンドブルム
[illegible]ンドブルム巨大城
レットローズ


17-15 生まれる者
合成屋(ハーデス/※1)
セーブポイント
17-14 太古への扉
17-13 星の出会い
17-12 いつか見た過去
17-10 廃墟の記憶
CARD
・ストロングファントム
17-11 失われた記憶
ストロングファントム
17-9 (⇒P.445)
セーブポイント



クリスタルワールド 25-1 へ (➡P.460)

CARD
・ダークファントム

17-19 最上層への階段

スオブゼウス

ダークファントム

17-21 始まりの場所へ

クリスタルワールド 25-1 より (➡P.460)

セーフポイント

17-20 虚空への門

エクスカリバーII(※2)

17-18 ガイアの産声

CARD
・レアファントム

17-17 ゆがむ時間

レアファントム

セーブポイント

17-16 原初の海

※1……ハーデス戦後に利用可能
※2……プレイ時間が12時間以内のときのみ入手可能

記憶の場所
キサマルーンの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワール
グルク火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
闘場艇ブリマビスタ
氷の洞窟
コンテヤ・ハタ
コンテヤ・ハタ山道
ダゲレオ
地脈の祠
ダリの村
ダリの地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンテモニウム
ヒナ・クルックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・ハル
ブルーナルシス
フルメンア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レイトローズ



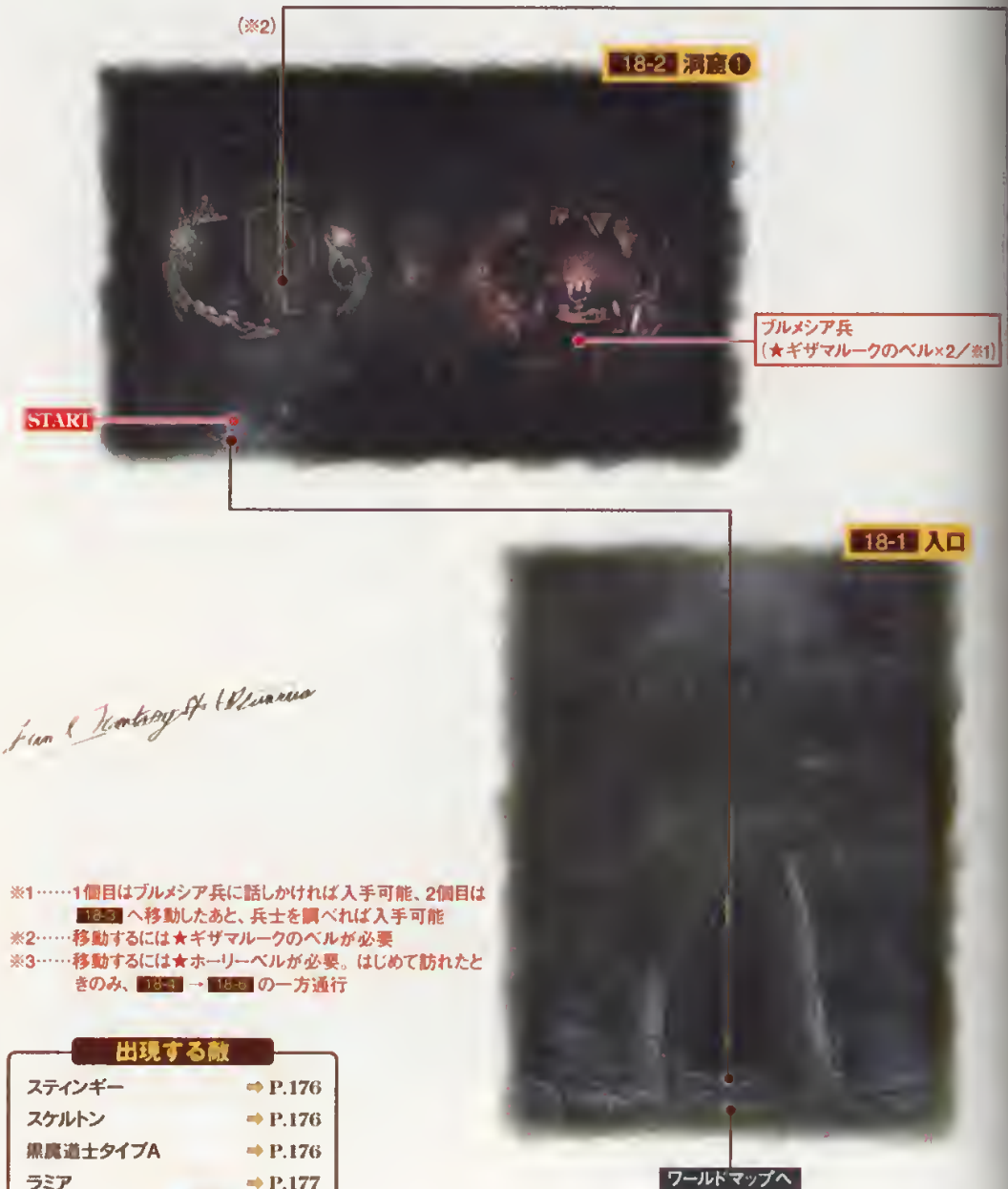
ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可
カードプレイヤー	—		

▶DISC 1 2 3 4

関連イベント P.262

ギザマルークの洞窟
Gizamaluke's Grotto

洞窟内の各所に閉ざされた扉がある。★ギザマルークのベルや★ホーリーベルを鳴らすことで扉を開いて、奥へと進んでいこう。ちなみに、ブルメシア側へ通り抜けるだけならば、★ギザマルークのベルは3個あれば事足りる。



※1……1個目はブルメシア兵に話しかければ入手可能、2個目は18-3へ移動したあと、兵士を調べれば入手可能
※2……移動するには★ギザマルークのベルが必要
※3……移動するには★ホーリーベルが必要。はじめて訪れたときのみ、18-4→18-6の一方通行

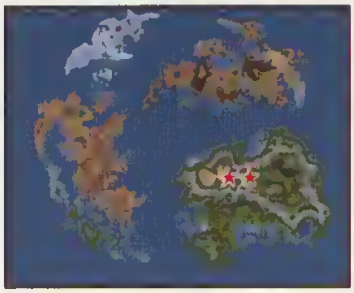
出現する敵

スティンギー		➡ P.176
スケルトン		➡ P.176
黒魔道士タイプA		➡ P.176
ラミア		➡ P.177
ギザマルーク	BOSS	➡ P.177



ギザマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
グルグ火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇プリマビスタ
氷の洞窟
コンテヤ・ハタ
コンテヤ・バタ山道
ダゲレオ
地脈の洞
ダリの村
ダリの地下
チョコボ農場
テサーロ エンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ピナックルロックス
ヒルタガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ





▶DISC 1 2 3 ※メリダアーチはDISC 1と3のみ

関連イベント 【ブルメシアアーチ】P.264
【メリダアーチ】P.254

北ゲート(ブルメシアアーチ／メリダアーチ)
North Gate(Burmecian Arch/Merida Arch)

ブルメシアアーチもメリダアーチも、ゲートが開くことはない。どちらのゲートも、特定の時期(メリダアーチはDISC 1のあいだ、ブルメシアアーチはブルメシアへ向かうまで)に立ち寄ると、ちょっとした会話イベントが発生する。

ブルメシアアーチ

ショップ	—
合成屋	—
カードプレイヤー	—
回復ポイント	なし
セーブ	不可

19-1 ブルメシアアーチ

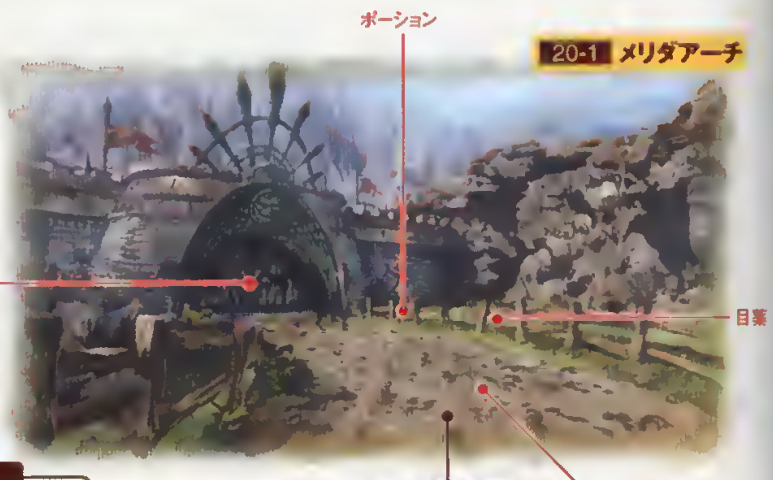


出現する敵
なし

メリダアーチ

ショップ	P.120
合成屋	—
カードプレイヤー	—
回復ポイント	なし
セーブ	不可

20-1 メリダアーチ



※1……DISC 1でのみ利用可能

出現する敵
なし



▶DISC 1 2 3 4

関連イベント P.261、278

ク族の沼（霧の大陸）

Qu's Marsh (The Mist Continent)

ミニゲーム『カエルとり』が遊べる場所のひとつ。ク族の沼のなかでは一番最初に訪れることができる。ほかの沼とちがって、クエールの家やフォッシル・ルーへの入口があるのが特徴。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可
カードプレイヤー	—		



出現する敵

ギガントード(A)		⇒P.175
ギガントード(B)		⇒P.175
アクソロトル		⇒P.175
クエール(※a)	BOSS	⇒P.222

※a……ミニゲーム「カエルとり」で99匹目のカエルを捕まえると出現

マップ
シークレット


21-10 師匠の家❶
21-9 沼
21-5
(⇒P.451)
21-6
(⇒P.451)
21-8 茂み❶
21-7 茂み❸
21-2
(⇒P.451)
21-4 沿岸❸



PART
ワードマップ
序
全
クジャ
ガーランド
ケフカの塔
イファルナの塔
ネイ・フール
エーテルザ
カーディ
ルビー森
オ
ク族の沼
クリスタルフールト
クルク火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇プリマビスタ
氷の洞窟
コンテヤ・ハタ
コンテヤ・ハタ山道
ダゲレオ
地獄の扉
ダリの村
ダリの地下
チョコボ関連
テザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ヒナックルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ケート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ

21-11 師匠の家❷



21-13A 地下洞窟



21-12 茂み❺



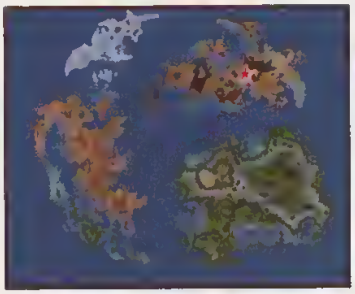
モ モイス(※2)

フォッシル・ルー[redacted]へ
(→P.510)

21-13B 地下洞窟(DISC 3以降)



※1……DISC 2以降で、パーティーにクイナがいるときのみ移動可能
※2……DISC 4でのみ出現



▶DISC 2 3 4

関連イベント P.280

ク族の沼 (外側の大陸)

Qu's Marsh (The Outer Continent)

ミニゲーム『カエルとり』が遊べる場所のひとつで、フォッシル・ルーを抜けたあとに訪れることが可能。ここでの『カエルとり』は難易度がほかの沼よりも高いが、カエルの成長スピードは比較的速くなっている。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	不可
カードプレイヤー	—		

マップ
シークレット

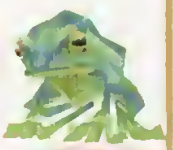




出現する敵

ギガントード(A)		➡ P.175
ギガントード(B)		➡ P.175
サハギン		➡ P.191
クエール(※a)	BOSS	➡ P.222

※a……ミニゲーム『カエルとり』で99匹目のカエルを捕まえると出現



ク族の沼
クリスタルワールド
グルグ火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇ブ マビスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
ダゲレオ
地脈の祠
ダリの村
ダリの地下
チョコボ闘道
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンテモニウム
ビナ クルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
鳥の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットロース

22-7 沼



22-6 茂み❷





22-5 茂み❶



22-4 沿岸❸



22-2 沿岸❶



▶DISC 3 4

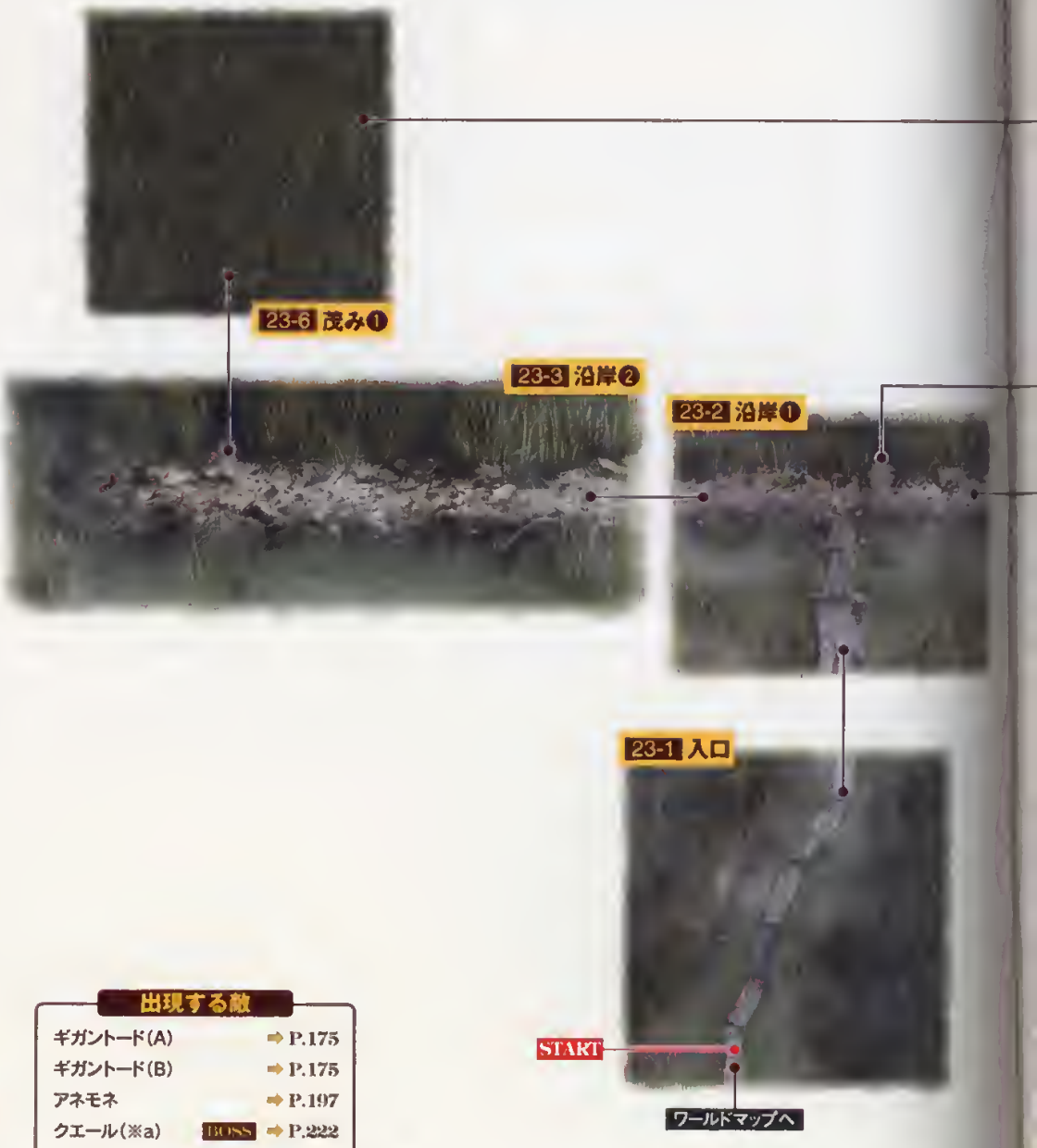
関連イベント P.298

ク族の沼（ラナール島）

Qu's Marsh (Ranarl Island)

ミニゲーム『カエルとり』が遊べる場所のひとつで、ブルーナルシス入手後に訪れることが可能。カエルの成長スピードが速いうえに難易度も低めなので、『カエルとり』で捕獲数をかせぎたいときには、ここを活用するといい。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	不可
カードプレイヤー	—		



出現する敵

ギガントード(A)		➡ P.175
ギガントード(B)		➡ P.175
アネモネ		➡ P.197
クエール(※a)	BOSS	➡ P.222

※a……ミニゲーム『カエルとり』で99匹目のカエルを捕まえると出現





23-9 沼



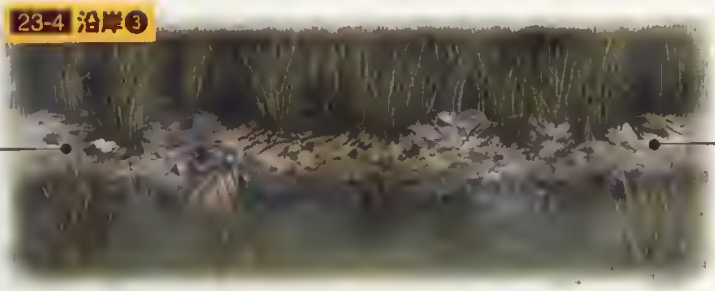
23-8 茂み❸



23-7 茂み❷

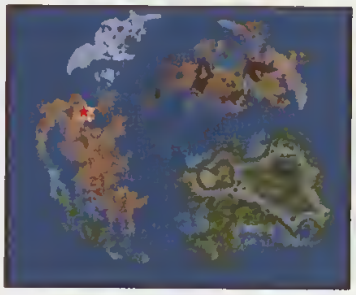


23-5 沿岸❹



23-4 沿岸❸

イーセン
イユ
サ
カー
ー
道
鏡像の場所
ギザマルークの洞窟
北ゲート
ク族の沼
クリスタルワールド
クルク火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇ブリマヒスタ
氷の洞窟
コンテヤ・ハタ
コンテヤ・ハタ上層
タゲレオ
地脈の祠
ダリの村
ダリの地下
チョコボ農場
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンテモニウム
ヒナソクルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
奥の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ



▶DISC　3 4

関連イベント P.301

ク族の沼（忘れ去られた大陸）

Qu's Marsh (The Forgotten Continent)

ミニゲーム『カエルとり』が遊べる場所のひとつで、飛空艇か空チョコボを利用すれば訪れることが可能。ここと、ラナール島にあるク族の沼では、同じ種類のモンスターが出現する。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	不可
カードプレイヤー	—		

マップ
シークレット



出現する敵

ギガントード(A)		➡ P.175
ギガントード(B)		➡ P.175
アネモネ		➡ P.197
クエール(※a)	BOSS	➡ P.222

※a……ミニゲーム『カエルとり』で99匹目のカエルを捕まえると出現



ク族の沼
クリスタルワールド
クルク火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇プリマビスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
タゲレオ
地脈の祠
ダリ村
ダリの地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンテモニウム
ヒナノクルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ

24-8 茂み❸

24-9 茂み❹

24-4 沿岸❸

24-5 沿岸❹

24-1 入口

START

ワールドマップへ



ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可
カードプレイヤー	—		

▶DISC 4

関連イベント P.323

クリスタルワールド
Crystal World

MAP 25-4 クリスタルワールド❹のセーブポイントからは、記憶の場所のMAP 17-2 エントランスへテレポートできる。ただし、記憶の場所からクリスタルワールドへはテレポートできず、歩いてもどるしかない。MAP 25-4 の奥へ進めば最終決戦だ。

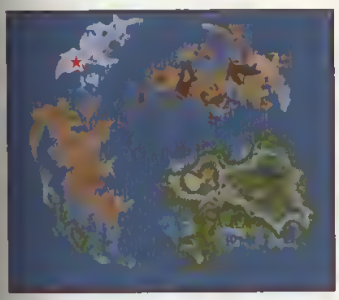






出現する敵

マリリス(クリスタル)		➡P.229
ティアマット(クリスタル)		➡P.229
クラーケン(クリスタル)		➡P.230
リッチ(クリスタル)		➡P.230
デスゲイズ	BOSS	➡P.231
トランス・クジャ	BOSS	➡P.231



▶DISC 3

関連イベント P.305

グルグ火山
Gulg Volcano

デザートエンプレスから脱出したあとならば、エスト・ガザにある扉が開き、火山内に入れるようになる。エーコを救出するまでは、赤竜が襲ってきてバトルになる地点が3ヵ所あるので、つねに万全の態勢で探索を行ないたい。

ショップ	P.125
合成屋	—
カードプレイヤー	—

回復ポイント	なし
セーブ	可





26-1と各マップ(➡P.462~463)とのつながりは、Ⓐ~Ⓚの記号で示している

出現する敵

ヴェバル(赤)		➡P.206
グレネード		➡P.206
ワームヒュドラ		➡P.207
レイス(赤)		➡P.207
レイス(青)		➡P.207
赤竜		➡P.208
ゾーン(2回目)		➡P.208
ゾーン(2回目)		➡P.208
メルティジェミニ	BOSS	➡P.209

クリスタルワールド
グルグ火山
クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇プリマビスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
ダゲレオ
地脈の洞
ダリの村
ダリの地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
バンデモニウム
ヒナックルロ クス
ヒルダガルデ3号
フォ・シル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
霧見山
リンドブルム
リンドブルム白大橋
レッドローズ

26-3 室内❷



26-4 井戸❶



26-5 通路❶



金の髪飾り

26-7 通路❷



26-8 室内❹



デモンズメイル

ショップ(モンド)

26-10 室内❺



エリクサー



26-9 通路❸

モンド

※各マップと 26-1 (➡P.461) とのつながりは、Ⓐ～Ⓚの記号で示している







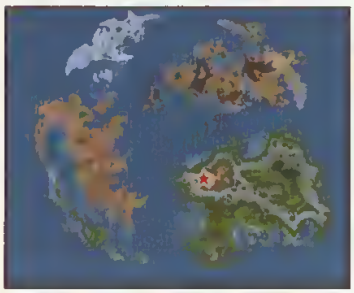






※1……井戸のロープを降ろしたあとに移動可能

PART
ワールドマップ
グルグ火山
クレイラの森
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇プリマビスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
ダケレオ
地脈の祠
ダリの村
ダリ地下
チョコボ厩舎
デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ヒナマルムクス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ



ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可
カードプレイヤー	—		

▶DISC 2

関連イベント P.269、271

クレイラの幹
Cleyra's Trunk

MAP 27-7 内部❹で仕掛けを作動させると、MAP 27-5A 内部❷に砂が流れこみ、先へ進めるようになる。また、MAP 27-14 内部❿にある流砂は、脱出に失敗するとサンドスコーピオとのバトルになってしまうので、注意が必要だ。

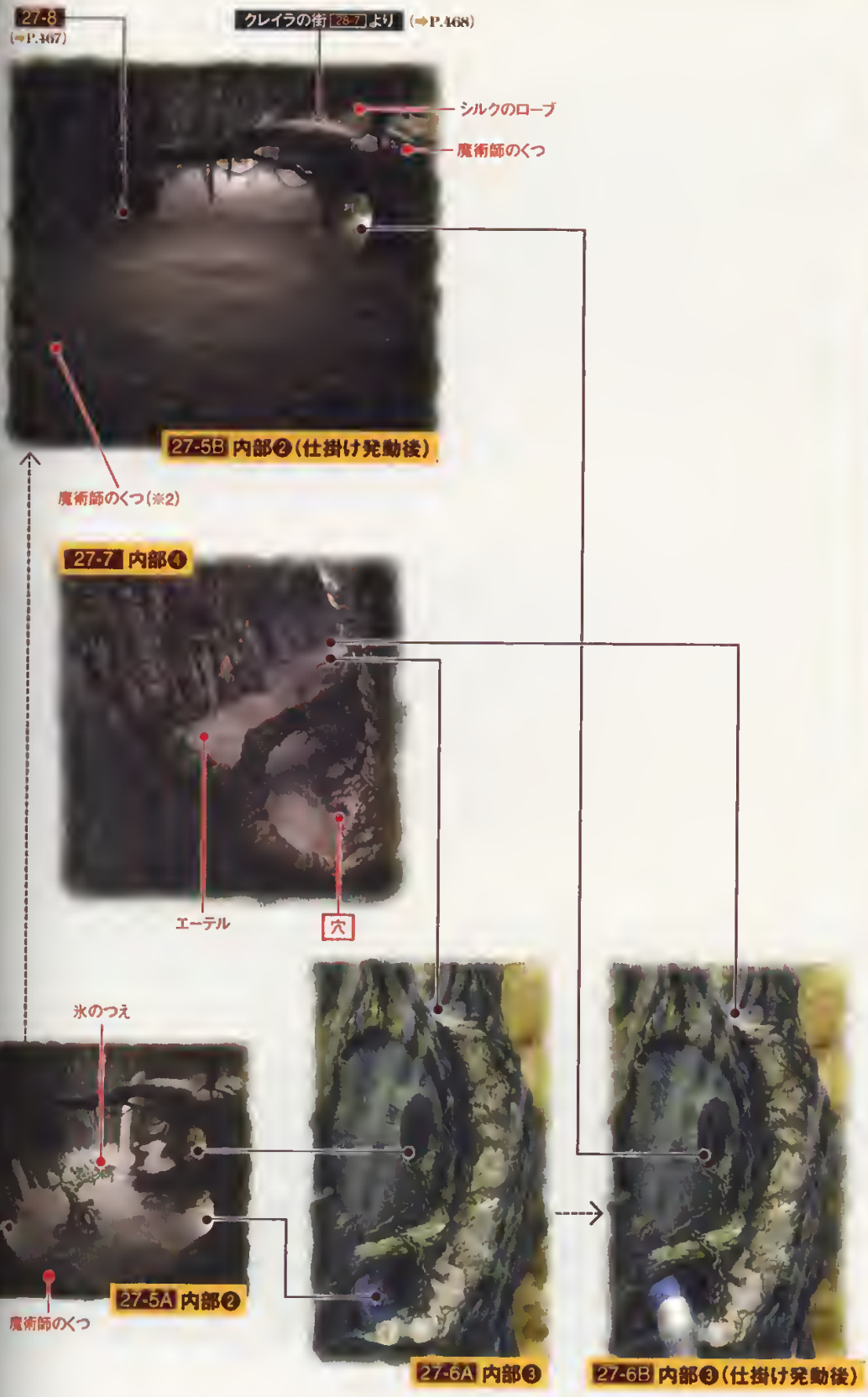


出現する敵

ドラゴンフライ	➡ P.181
サンドスコーピオ	➡ P.181
サンドゴーレム	➡ P.182
コア	➡ P.182
ズー	➡ P.182
キャリオンワーム	➡ P.183
女兵(A)	➡ P.183



クレイラの幹
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン洞
劇場艇ブリマビスタ
氷の洞窟
コンテヤ・ハタ
コンテヤ・ハタ山道
タゲレオ
地脈の祠
ダリの村
ダリの地下
チョコボ闘連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
バンデモニウム
ヒナックルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見塔
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ



※1…… 2-3 でレバー操作後に移動可能
※2…… 27-5A で入手しなかった場合のみ入手可能

クレイラの街 27-1 へ (➡P.468)

ギサールの野菜

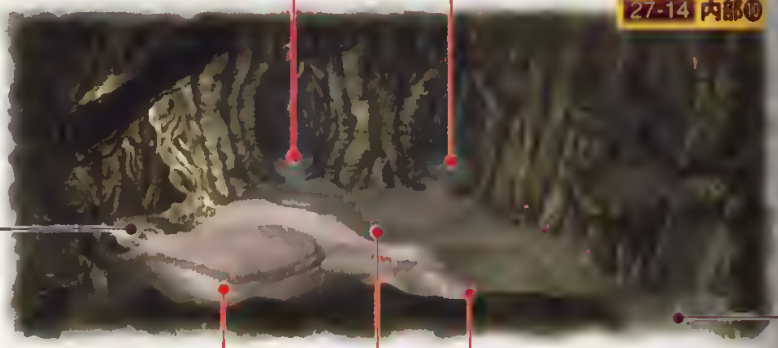


27-16 内部⑫



27-17 内部⑬

900ギル　ハイポーション



27-14 内部⑩

流砂(※4)



27-15 内部⑪

炎のつえ



(※5)

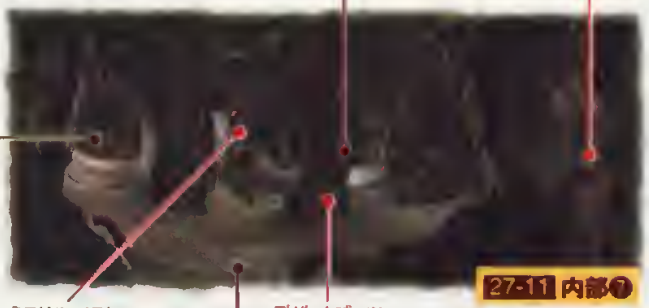
27-9 内部⑥

※3……27-13 でレバーを操作するか、砂嵐が消えたあとに移動可能
※4……砂嵐が消えたあとは飲みこまれなくなる
※5……砂嵐が消えたあとは移動できない













クレイラの絆
クレイラの由
農場連士の村
クワン洞
劇場艇ブリマヒスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
ダゲレオ
地脈の洞
ダリの村
ダリの地下
チョコボ関連
デザートエンドレス
テラ
トレノ
バンデモニウム
ヒナックルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルンス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ



▶DISC 2

関連イベント P.270、271

クレイラの街
Cleyra Settlement

MAP 28-7 砂溜りからクレイラの幹のMAP 27-5B 内部(1掛け発動後)へ行ける時期はかぎられている。しかも、ジタンとクイナのふたりのみで行くことになるので、事前にかならずセーブをしておこう。

ショップ	P.123	回復ポイント	あり
合成屋	—	セーブ	可
カードプレイヤー	P.409		

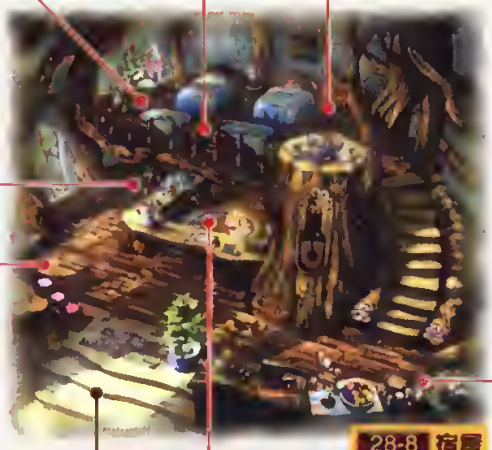


出現する敵

アントリオン(1回目)	BOSS	➡P.183
女兵(A)		➡P.183
黒魔道士タイプB		➡P.184
ベアトリクス(2回目)	BOSS	➡P.184

※1……流砂の前に立っているクイナに話しかけたときに一度だけ移動可能
※2……アレクサンドリア軍来襲後に出現
※3……アントリオン(1回目)出現前のみ利用可能
※4……アレクサンドリア軍来襲前のみ利用可能
※5……砂嵐消滅後からアレクサンドリア軍来襲までのあいだのみ出現
※6……アントリオン(1回目)出現中は利用できない。砂嵐が消えたあとは無料で利用可能





28-8 宿屋

CARD
- フルメシアの子カブ
- ブルメシアの子コブ
- ブルメシアの民レアリー
- ブルメシア兵ダン



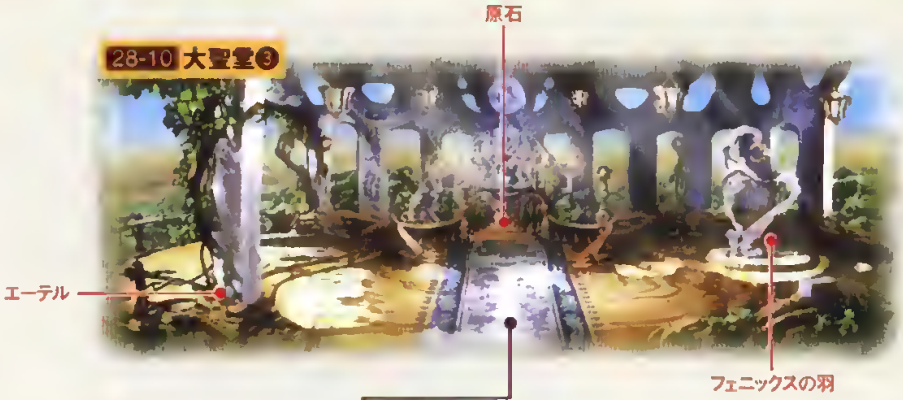
28-4 風車広場

CARD
- ブルメシアの子カブ
- ブルメシアの子コブ
- ブルメシアの民レアリー
- ブルメシア兵ダン



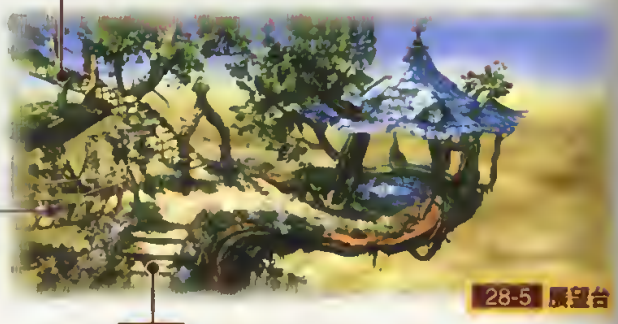
28-3 市街

クレイラの街
ク
黒魔道士の村
クワン洞
闘場艇ブリマビスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
ダゲレオ
地脈の祠
ダリの村
ダリの地下
チョコ 麓道
デザートエンプレス
テラ
トレノ
バンデモニウム
ヒナックルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レア ローズ

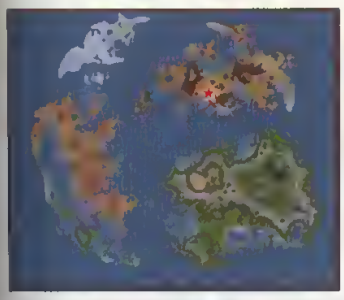








※7……ベアトリクス登場後に出現
※8……砂嵐消滅後からアレクサンドリア軍来襲までのあいだのみ移動可能



▶DISC 2 3 4

関連イベント P.281、299、318、319

黒魔道士の村
Black Mage Village

DISC 4まで進むと、MAP 29-4 武器屋で貴重なアイテムが購入できるようになる。ちなみに、この村は周囲を森に囲まれているため、飛空艇だと近くに着陸することができない。訪れるさいにはチョコボを利用すると便利だ。

ショップ	P.123
合成屋	P.125
カードプレイヤー	P.410

回復ポイント	あり
セーブ	可



出現する敵

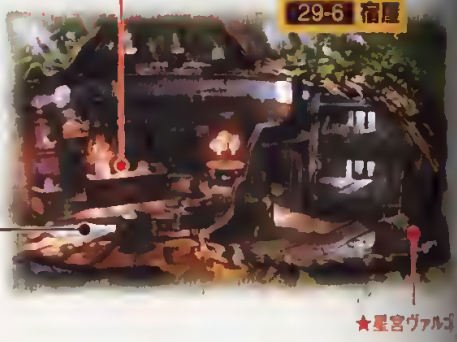
なし

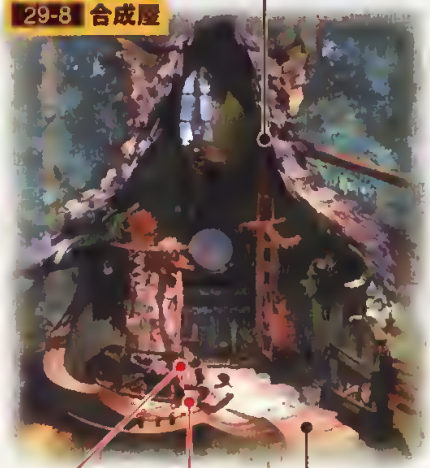
※1……村内でのイベントが進行中のときはワールドマップへ出ることができない

※2……ブルーナルシス入手後は、グルグ火山でエーコを救出するまで利用できない

PART
クレイラの街
黒魔道士の村
クワン扇
劇場艇 マビスタ
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
ダゲレオ
地脈の祠
ダリ村
ダリの地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
パンデモニウム
ヒナ クルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔大森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ













※3……ブルーナルシス入手後は、グルグ火山でエーコを救出するまで利用できない
※4……はじめて訪れたときは 29-6 でビビと会話するまで、ブルーナルシス入手後はグルグ火山でエーコを救出するまで利用できない



▶DISC 2 3 4

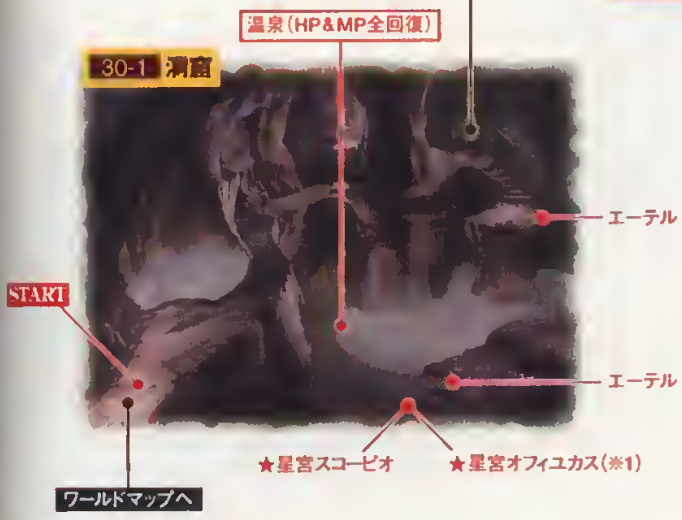
関連イベント P.266、292、308

クワン洞
Quan's Dwelling

訪れなくても物語の本筋に影響はないが、さまざまなイベントが発生する重要な場所。とくに、ビビやクイナに関連する話が語られるイベントは必見だ。なお、MAP 30-1 洞窟で温泉の水を飲むと、HP&MPが全回復する。

ショップ	—	回復ポイント	あり
合成屋	—	セーブ	不可
カードプレイヤー	—		





出現する敵

なし

※1……最後のステラツィオ探し開始後に入手可能
※2……クワン降臨イベント(➡P.308)後に入手可能

PART

黒魔道士の村
クワン洞
氷の洞窟
コンデヤ・パタ
コンデヤ・パタ山道
ダゲレオ
地獄の門
ダリの村
ダリの地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
バンデモニウム
ヒナック・ロックス
ヒルタガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・ハル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
奥の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ



▶DISC 1

関連イベント 【ゲームスタート時】P.248
【ガーネット逃走時】P.251

劇場艇プリマビスタ
(ゲームスタート時／ガーネット逃走時)
Theater Ship

ショップ	—
合成屋	—
カードプレイヤー	—

回復ポイント	なし
セーブ	不可

ゲームスタート時は、ロウソクに火をともす前に部屋内を歩きまわっておくといい。ガーネット逃走時は、アイテムを回収できる最後のチャンスなので、各部屋を探索しつつ先へ進もう。







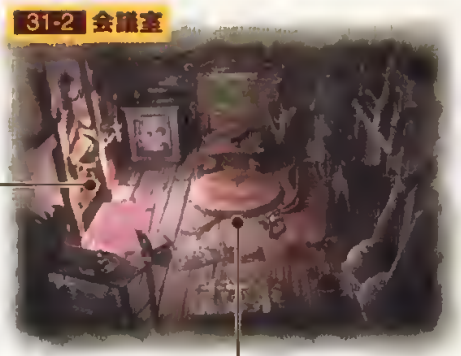


出現する敵

謎の仮面男	➡ P.160
スタイナー(1回目)	➡ P.161
スタイナー(2回目)	➡ P.161
ハーゲン	➡ P.162
ワイマール	➡ P.162
スタイナー(3回目)	➡ P.162

※謎の仮面男はゲームスタート時に、それ以外の敵はガーネット逃走時に出現







(※2)







※1……ゲームスタート時、ガーネット逃走時のいずれかで入手可能
※2……ゲームスタート時は移動できない
※3……ハンドルを左にまわすと出現
※4……ハンドルを右にまわすと出現

劇場艇プリマビスタ
ノテヤ・ハタ
コンテヤ・ハタ山道
ゲレオ
地脈の祠
タリの地下
デサートエノフレス
テラ
トレノ
ヒナノクルロック
ヒルタガルデ3号
フォッシル・ルー
フラン・バル
ブルーナルンス
ルメシア
マダイン・サリ
南ゲ
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レードローズ



▶DISC 1

関連イベント P.252

劇場艇プリマビスタ(墜落後)
Theater Ship

スタイナーとビビを仲間にしたあとなら、MAP 32-4 船室にて無料で休憩できる。魔の森を抜けると、このエリアへはもどれなくなるので、各所のアイテムはその前に回収しておくこと。

ショップ	P.180
合成屋	—
カードプレイヤー	—

回復ポイント	あり
セーブ	可



出現する敵

バクー ⇒P.165













(※4)

※1……プリゾンケージ(2回目)戦後に移動可能
※2……バクー戦後に利用可能
※3……スタイナーとビビが仲間に加わったあとに利用可能
※4……バクー戦後に移動可能
※5……プリゾンケージ(2回目)戦後からスタイナーとビビが仲間に加わるまでのあいだは移動できない



▶DISC 1 2 3

関連イベント P.254

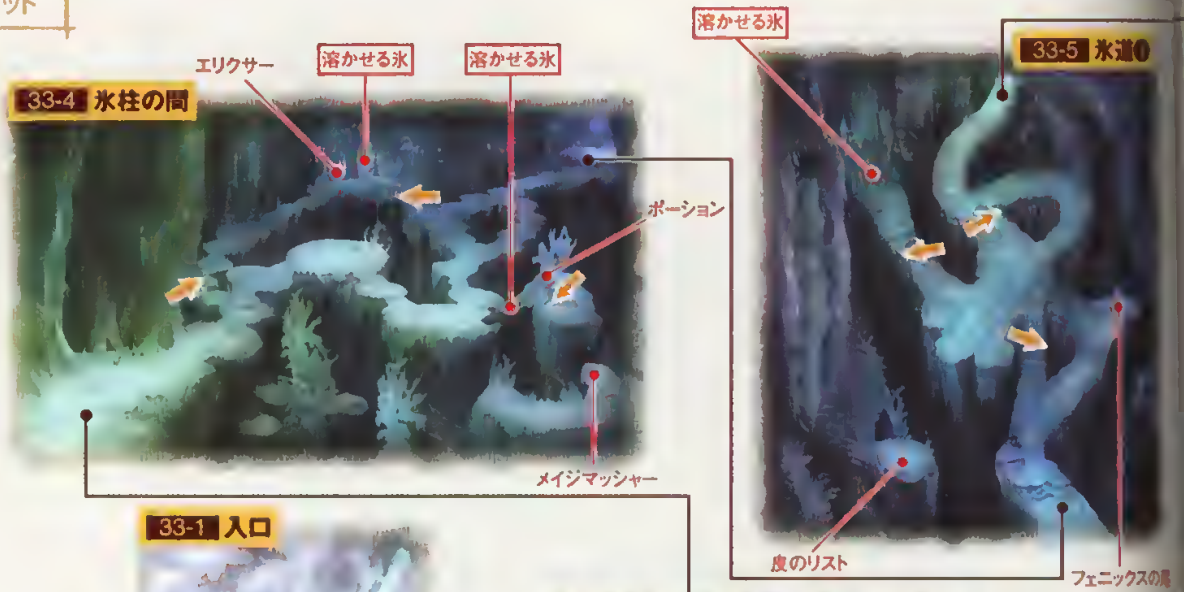
氷の洞窟
Ice Cavern

洞窟内の各所にある氷をビビの魔法で溶かせば、アイテムを見つけることができる。また、通路から定期的に吹き出している風に接触すると、ワイアードとのバトルになるので注意。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可
カードプレイヤー	—		

マップ

シークレット



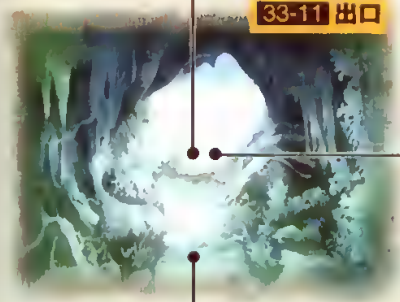
出現する敵

プリン		➡ P.167
ケーヴインプ		➡ P.167
ワイアード		➡ P.167
黒のワルツ1号	BOSS	➡ P.168
シリオン	BOSS	➡ P.168



ワールドマップへ
(※6)

33-11 出口



(※5)

33-12 出口の外

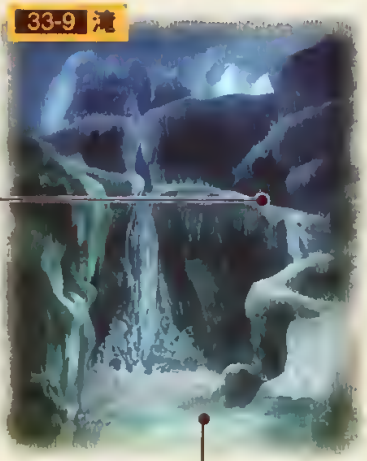


(※7)
ワールドマップへ

33-10 滝の上



33-9 滝



33-7 氷花の間

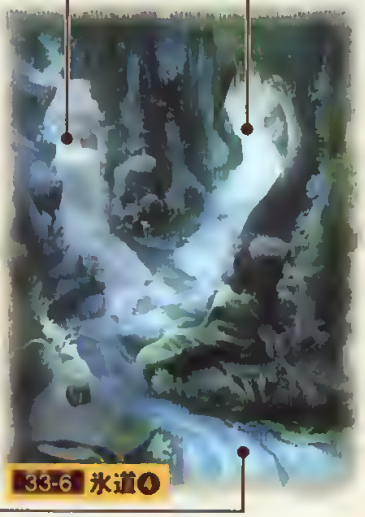


モ モイス(※4)

溶かせる氷

33-8 氷道⑤





33-6 氷道④

(※3)

※1……DISC 3でのみ出現
※2……DISC 1でのみ移動可能
※3……パーティーがジタンひとりのときは移動できない
※4……氷を溶かしたあとに利用可能
※5……はじめて訪れたときのみ移動可能
※6……DISC 1でのみ(はじめて訪れたときをのぞく)移動可能
※7……はじめて訪れたとき、およびDISC 2以降に移動可能

氷の洞窟
コンテヤ・ハタ
コンテヤ・ハタ山道
ダゲレオ
地脈の祠
ダリの村
ダリの地下
チョコボ園通
デザートエンプレス
テラ
トレノ
パンデモニウム
ヒナノクルロックス
ヒルタガルデ3号
フォシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルンス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レ[illegible]ーズ



▶DISC 2 3

関連イベント P.280、P.282

コンデヤ・パタ
Conde Petie

フォッシル・ルーを抜けて外側の大陸に上陸したあと、最初に訪れることになる村。コンデヤ・パタ山道で山ブリ虫を捕まえたら一度ここまでもどり、根走りのキクノスケに話しかけておこう。

ショップ	P.123
合成屋	—
カードプレイヤー	P.410

回復ポイント	あり
セーブ	可

CARD
・犬追いのデンスケ

34-4 通路



1800ギル

宿屋(休憩100ギル)



34-5 宿屋

CARD
・大麦ぐらいのスエキチ
・かしまし娘ユウ



2700ギル

34-2 回廊1

34-1 入口



START

ワールドマップへ

出現する敵

なし



(⇒P.482)
コンテヤ・パタ山道 35-1 へ

34-9 出口



(※1)

CARD
・神かつきのカンソー
・門まつりのキンタ

34-6 神社



ダイヤモンド

ショップ(具売り娘オハツ)

CARD
・具売り娘オハツ
・実運びのサンキチ

34-7 道具屋



モグノシン

フェニックスの羽

34-3 回廊❷





34-8 露店

(※1)

ショップ(金つみのトウマ)

※1……神前の儀を終えたあとに移動可能

コンテヤ・パタ
コンテヤ・パタ山道
ダゲレオ
地脈の祠
ダリの
ダリの地下
チョコホ
デサートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ピナックルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・ハル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
の森
南ケート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レット ーズ



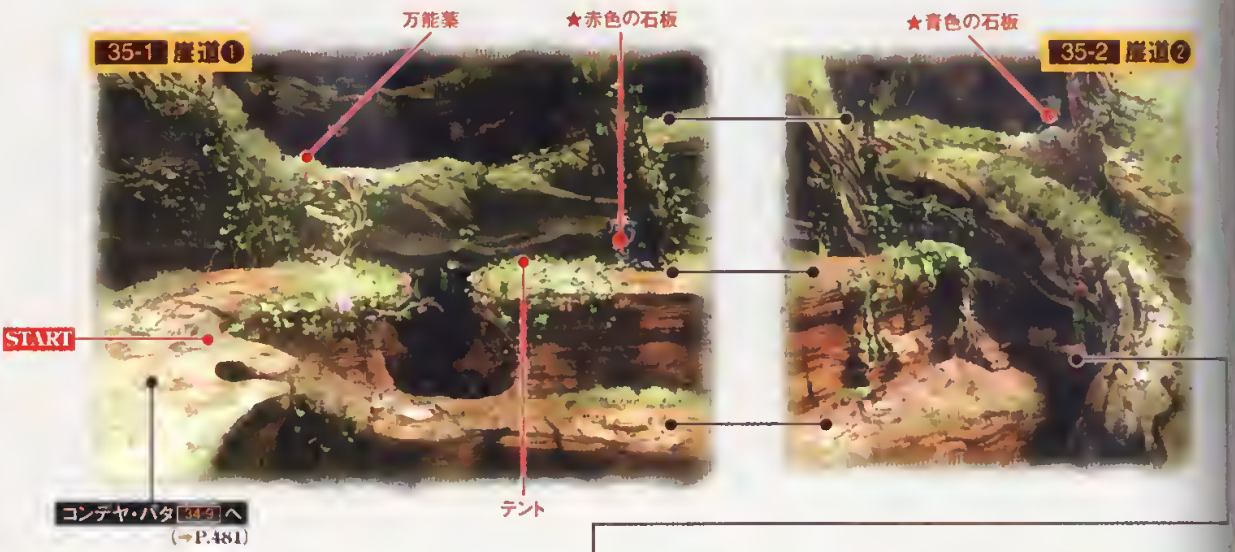
▶DISC 2 3

関連イベント P.283

コンデヤ・パタ山道
Mountain Path

コンデヤ・パタからマダイン・サリやイーファの樹へ向かうときの通り道となる場所。4つの石碑から集めた石板を、祭壇にある穴にはめると、貴重なアイテムであるムーンストーンが手に入る。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可
カードプレイヤー	—		





※1……マダイン・サリに到着する前のみ出現
※2……4つの石板を祭壇の穴にはめると入手可能

出現する敵

ノール		➡P.192
オチュー		➡P.192
トロール		➡P.193
ヒルギガース	BOSS	➡P.193



コンテヤ・バタ山道
タケレオ
地[illegible]洞
ダリ[illegible]村
ダリの地下
チョコ[illegible]園是
テザー エノフ[illegible]ス
テラ
[illegible]レノ
パンデモニウム
ヒナックルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ケート
モグネット本部
[illegible]見山
リンドブルム
[illegible]ンドブルム巨大城
レ[illegible]ローズ

35-8 根の道❺

ワールドマップへ

★緑色の石板

エーテル

35-7 根の道❹

35-6 根の道❸

ワールドマップへ

★黄色の石板

35-4 根の道❶

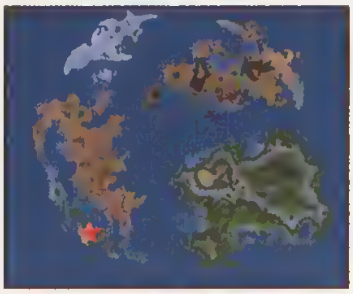
スティルツキン(※1)

モスズナ

35-5 根の道❷

ムーンストーン(※2)

祭壇



ショップ	P.125
合成屋	P.125
カードプレイヤー	P.411

回復ポイント	あり
セーブ	可

▶DISC　3 4

関連イベント P.308、320

ダゲレオ
Daguerreo

忘れ去られた大陸の南西に浮かぶ島にある図書館。訪れなくてもゲーム進行に影響はないが、貴重なアイテムが数多く手に入るので、ぜひ立ち寄っておきたい。なお、武器屋を利用するにはMAP 36-3 左ホールでリフトを直す必要がある。

CARD
・武器屋
・冒険者

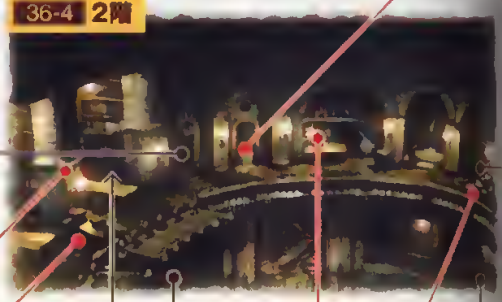
36-3 左ホール



ショップ(武器屋／※2)
レバー
穴
棒

CARD
・学者
・ゼボルト機関長
・読書室司書
・老人

36-4 2階



スイッチ
ハシゴ
宿屋(休憩100ギル)
ショップ(店番)
本

CARD
・読書好きな男
・読書好きの女
・冒険者

36-1 入口



エリクサー
エリクサー
ワールドマップへ
START
龍神の石碑(※1)
★星宮カプリコーン



スイッチ
合成屋(合成屋のじじい)
スイッチ
モグレオ

36-2 右ホール

CARD
・学者
・合成屋のじじい
・4本腕の男

※1…… 36-4 でスイッチを押したあとは、原石4個を台座に置くと、アクアマリン1個と何度でも交換可能
※2…… 36-3 のリフトを直したあとに利用可能

出現する敵
なし



▶DISC 3

関連イベント P.312

地脈の祠
Earth Shrine

MAP 37-2 通路には、床がせりあがるトラップが仕掛けられている。フィールアイコンが表示されたら、すぐに●ボタンを押そう。タイミングが遅いと、通路の入口にもどされて、トラップに再挑戦しなければならなくなる。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	不可
カードプレイヤー	—		







出現する敵

土のガーディアン BOSS ➡ P.218

ダゲレオ
地脈の祠
ダリ地下
チョコボ関連
テザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ヒナックルロックス
ヒルダカルテ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モクネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ



▶DISC 1 2 3 4

関連イベント P.256、257、266、293

ダリの村
Village of Dali

★ブルマン・コーヒーを入手するために必要な★村長のカギは、DISC 3でジタンがトレノのカードゲーム大会に参加する時期にしか入手することができない。また、特定のタイミングにしか開けられない宝箱も3個ある。

ショップ	P.120
合成屋	—
カードプレイヤー	P.406

回復ポイント	あり
セーブ	可



出現する敵

黒のワルツ2号 BOSS ⇒P.170



ワールドマップ
クサントリア
アの
イセン
ノルー
キ
北
ク
ノ
ク イ
ダリの村
ダリの下
チョコボ厩舎
デサートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ヒナックルロックス
ヒルダカレテ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ケート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ

30000ギル　★ブルマン・コーヒー



38-10 風車小屋前

カーゴシップ 14-1 へ (➡P.441)

38-9B 畑(カーゴシップ停泊時)



エリクサー(※12)

38-9A 畑



(※1)

ワールドマップへ

ショップ(孝行娘スライ／※11)



38-8 酒場

START　宿屋(休憩100ギル／※4)　毒消し



ポーション

38-3 宿屋の部屋

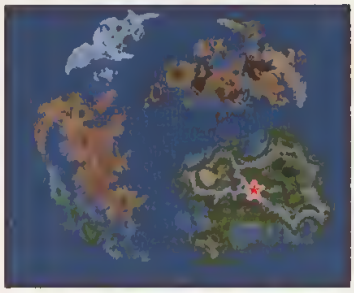
38-2 宿屋



グーモ

宿屋(休憩100ギル／※3)

※1……DISC 1において、パーティーがジタンひとりの時期、およびビビを救出してから黒のフルツ2号戦終了までのあいだはワールドマップへ出ることができない
※2……DISC 3のトレノでカードゲーム大会開催時、およびDISC 4でのみ自由に移動可能
※3……DISC 1(38-3 でダガーが仲間に加わったあと)でのみ利用可能
※4……DISC 2以降でのみ利用可能
※5……DISC 4ではバイトのマリー
※6……DISC 3のトレノでカードゲーム大会開催時のみ入手可能
※7……DISC 3で入手していない場合のみ、DISC 4で入手可能
※8……ビビの救出に向かってから操作キャラクターがスタイナーになるまでのあいだのみ移動可能
※9……移動するには★村長のカギが必要
※10……DISC 3でのみ入手可能
※11……DISC 3以降ではスライの父
※12……DISC 2でのみ入手可能



▶DISC 1

関連イベント P.257

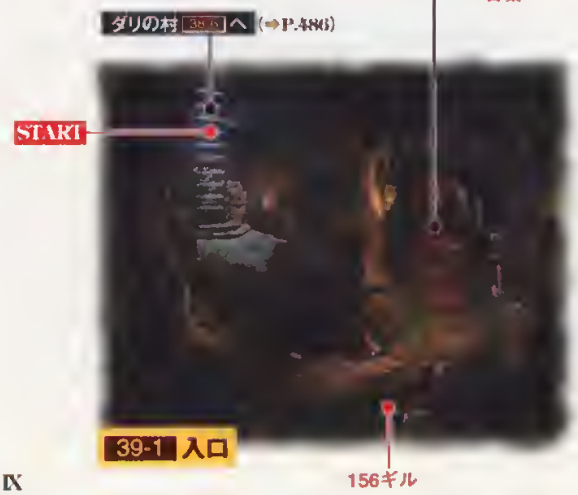
ダリの地下
Dali's Underground

MAP 39-8 工場❶まで行くと、手前にはもどれなくなるので、アイテムの取りのがしがないように注意すること。また、MAP 39-5 卵のある場❶の扉を開くと、MAP 39-4 ～ 39-7 でモンスターが出現するようになる。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可
カードプレイヤー	—		









出現する敵

ゴースト	⇒P.169
ヴァイス	⇒P.169



ワールドマップ
全
ア
レ
イ セン
イエ
ト・ガザ
ン・レ
ギ
ー
ク
ス
イ
ヤ
ダ レ
ダ
ダリの地下
チョコボ関連
デザートエンプレス
テラ
トレノ
バンデモニウム
ヒナ クルロ クス
ヒルタガルデ3号
フォ シル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レット ーズ











※1……滑車操作後に入手可能



▶DISC 1 2 3 4

関連イベント P.261、298、309、320

チョコボ関連

『ここほれ！チョコボ』や『チョコボのお宝さがし』に関連したエリア。入り江はブルーナルシス入手後に、空中庭園と桃源郷はチョコが空チョコボへ進化したあとに入れるようになる。なお、入り江では、チョコが海チョコボに進化する前は、マップの右半分しか移動ができない。

チョコボの森

ショップ	P.121
合成屋	—
カードプレイヤー	—
回復ポイント	なし
セーブ	不可

40-1 チョコボの森



出現する敵

なし

チョコボの入り江

ショップ	P.124
合成屋	—
カードプレイヤー	—
回復ポイント	なし
セーブ	不可

41-1 チョコボの入り江



出現する敵

なし

チョコボの空中庭園

ショップ	P.126
合成屋	—
カードプレイヤー	—
回復ポイント	なし
セーブ	不可

42-1 チョコボの空中庭園



出現する敵

オズマ BOSS ➡ P.223

チョコボの桃源郷

ショップ	—
合成屋	—
カードプレイヤー	P.411
回復ポイント	なし
セーブ	不可

CARD
・青チョコボ ・デブチョコボ
・赤チョコボ ・水色チョコボ

43-2 王座





43-1 ふもと

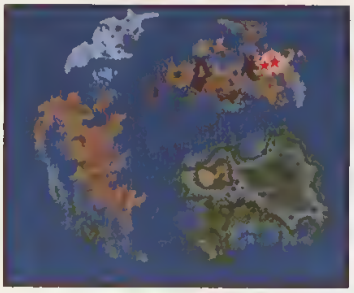
CARD
・黄チョコボ
・金チョコボ

(※1)
ワールドマップへ

出現する敵

なし

※1……はじめて訪れたときのみ、43-2 でデブチョコボと会話するまでワールドマップへ出ることができない



▶DISC 3

関連イベント 【釈放時】P.300、【脱獄時】P.302、【帰還時】P.302、【エーコ誘拐後】P.302

デザートエンプレス
(釈放時／脱獄時／帰還時／エーコ誘拐後)

Desert Empress

ショップ	P.125 (※a)	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可(※a)
カードプレイヤー	—		

※a……釈放時、帰還時は不可

時期によって移動可能範囲が変化する。脱獄時には、各所にある燭台に火を灯すことで、宮殿の奥へとつづく道を開いていくが、そのときに取らなかった妖紅珠の供物は、ヴァリア・ピラ戦後になくなってしまう。一度脱出したあとは、山腹にある進入口から宮殿内に入ることが可能。

44-7 ロビー



妖紅珠1(プロミストリング)

HINTS

燭台Aに火を灯せば、妖紅珠1(属性攻撃の無効化)が光り輝き、そこから供物のプロミストリングが入手できる。燭台Bは、火を灯しても変化が起きないように見えるが、じつはMAP 1F 光の間に宝箱(中身は妖精のピアス)が出現しているのだ。

44-6 通路



出現する敵

オーガ(A)		➡ P.198
グリムロック		➡ P.199
クアール		➡ P.204
スクイドラーケン		➡ P.205
ヴァリア・ピラ	BOSS	➡ P.205

※1……釈放時のみ移動可能
※2……光の階段出現後に移動可能(くわしくは HINTS を参照)
※3……脱獄時、エーコ誘拐後のいずれかで入手可能





44-8 光の間

HINTS

邪神像と悪魔像は、こちらの動きを追うように顔の向きを変えるが、顔を動かせる角度が決まっていて、その角度を越えると顔の向きは固定される。両方の像の顔を固定させると、女神像の左側に光の階段が出現するのだ。出現した階段をのぼって、MAP 44-7 ロビーにある燭台Bに火を灯せば、このマップに妖精のピアスが入った宝箱が現れる。

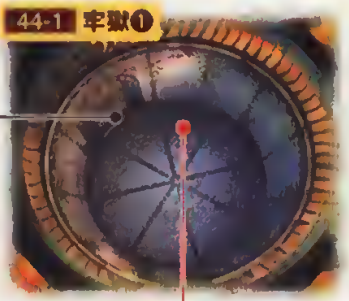
44-9
(➡P.494)

(※2)

44-5A 拷問室(シド操作時)



44-1 牢獄❶



(※1)

START(釈放時)

START(脱獄時)

44-5B 拷問室(脱獄後)



ショップ(モジート)

Bモジート



44-2 牢獄❷

(※1)

44-3
(➡P.497)

デザートエンブレス
デラ
トレノ
ハンデモニウム
ヒナッククルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・ハル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ

HINTS
ここにある燭台に火を灯すと、MAP 44-12 書庫の左側にあるステンドグラスが明るくなり、MAP 44-14 影の間へ進めるようになる。妖紅珠4(回避ステータス向上)からは、ンカイの腕輪が入手可能。なお、この妖紅珠は最初から光っている。

44-10 吹抜❶



(※4)
妖紅珠2(アンクレット)
(※4)

44-9 灯の間



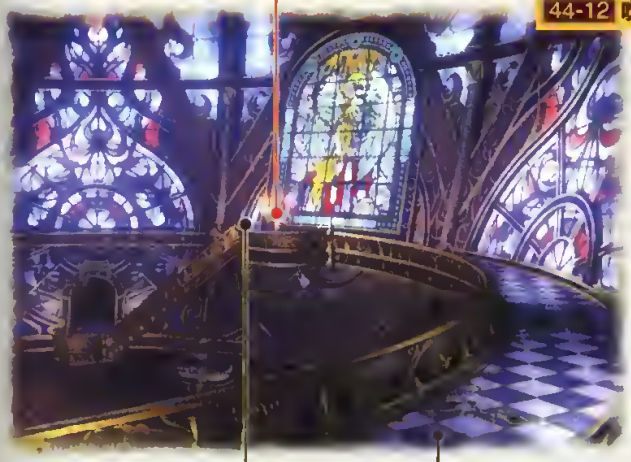
HINTS
この部屋では、燭台を点灯・消灯させることで、扉が開閉したり、石像が出現・消滅する。燭台❶に火を灯すと、妖紅珠2(魔力ステータス向上)が光って、アンクレットの入手とMAP 44-11 通路❷への移動が可能となるが、燭台❶に火を灯すには、ほかの燭台をすべて点灯させなければならない。以下の手順で燭台に火を灯していくといいだろう。
❶燭台Ⓐ、Ⓑ、Ⓒに火を灯す
❷左の扉から出て、右側のスペースへ行く
❸燭台Ⓕに火を灯す(左側の石像が消える)
❹右の扉から出て、左側のスペースへもどる
❺燭台Ⓖ、Ⓗに火を灯す(右側の石像が消える)
❻燭台Ⓓ、Ⓔに火を灯す
❼燭台❶に火を灯す

■燭台と扉・石像の変化との対応

燭台の状態	扉・石像の変化
燭台Ⓐ、Ⓓの一方のみが点灯	右の扉が開く
燭台Ⓑ、Ⓔの一方のみが点灯	左の扉が開く
燭台Ⓒ、Ⓕの両方が点灯	左側の石像が消える
燭台Ⓖ、Ⓗの両方が点灯	右側の石像が消える

※4……燭台に火を灯すことで移動可能となる
(くわしくは各マップのHINTSを参照)





44-12 吹抜❷

HINTS

暗いステンドグラスを明るくするために、燭台に火を灯すことになる。ヴァリア・ビラと戦うには、宮殿内にあるすべてのステンドグラスを明るくする必要があるのだ。



44-11 通路❷

HINTS

燭台に火を灯せば、すぐそばにある妖紅珠3(防御ステータス向上)が光り輝いて、供物であるシールドアーマーを入手することができる。



44-13 書庫

HINTS

燭台Ⓐに火を灯すと、上段の書棚へのぼるための階段が出現する。燭台Ⓑ～Ⓓは、同じ段にある書棚を上へスライドさせるスイッチだ。書棚をスライドさせると、裏に隠されていた出口が通れるようになる。ただし、スライドさせた書棚は、その上の段にある書棚の位置へ移動するため、あらかじめ上の段の書棚を動かしておかなければならない。まずは燭台Ⓑに火を灯して、書棚裏の隠し出口に向かおう。そのあとは、燭台Ⓒ→燭台Ⓓの順番で点灯させれば、効率的に探索できるのだ。なお、最下段の隠し出口の先にある燭台に火を灯すと、書棚の左にあるステンドグラスが通り抜けられるようになる。また、エーコ誘拐後は、書棚裏の隠し出口を通れなくなってしまう。

44-17
(※6)

44-15 最上部

HINTS

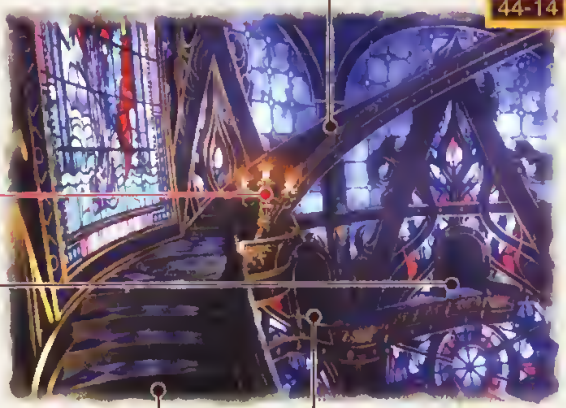
燭台Ⓐは、左側のステンドグラスを明るくするためのもの。宮殿内の壁にある3つの暗いステンドグラスを明るくしてから、燭台Ⓑに火を灯そうとすると、デザートエンプレスの防御システムであるヴァリア・ピラとのバトルに突入する。ヴァリア・ピラ戦後に燭台Ⓑに火を灯せば、MAP 44-17 ホールへ移動可能となるのだ。



44-14 吹抜❸

HINTS

燭台に火を灯せば、壁のステンドグラスが明るくなる。



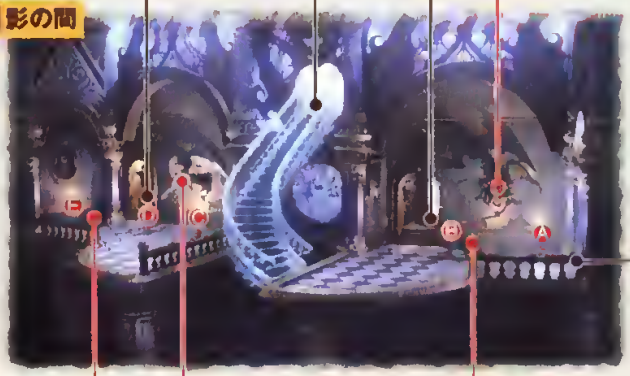
44-10
(⇒P.494)

(※5)

44-16 影の間

HINTS

先へ進むには、燭台Ⓔを点灯後に見ることができる「亡霊の誘惑」の謎を解かなければいけない。燭台Ⓐ～Ⓓに火を灯すと、その上にある像に影ができる。この影の向きを、邪悪な者(＝冥界より来る使徒)が聖なる者(＝天空より降る使者)を追いかける状態にすればいいのだ。すなわち、燭台ⒶとⒸは点灯、燭台ⒷとⒹは消灯させればOK。なお、この部屋には妖紅珠が2個ある。燭台ⒶとⒷに火を灯すと、妖紅珠5(魔法防御ステータス向上)が光って黒頭巾が手に入る。また、燭台ⒸとⒹに火を灯すと、妖紅珠6(魔法回避ステータス向上)が光り輝いて、ベネチアシールドを入手することが可能。



44-13
(⇒P.485)

※5……燭台に火を灯すことで移動可能となる
(くわしくは各マップのHINTSを参照)
※6……脱獄時のヴァリア・ピラ戦後、およびエーコ誘拐後のみ移動可能





※7……釈放時のみ移動可能
※8……帰還時のみ移動可能
※9……帰還時は 44-17 → 44-18 の一方通行
※10……帰還時は 44-18 → 44-3 の一方通行
※11……エーコ誘拐後のみ移動可能

デザートエンプレス
テラ
トレノ
ハンデモニウム
ピナックルロックス
ヒルダガルデ3号
フォ シル・ルー
ラン・バル
ルーナルンス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔 森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドニーズ



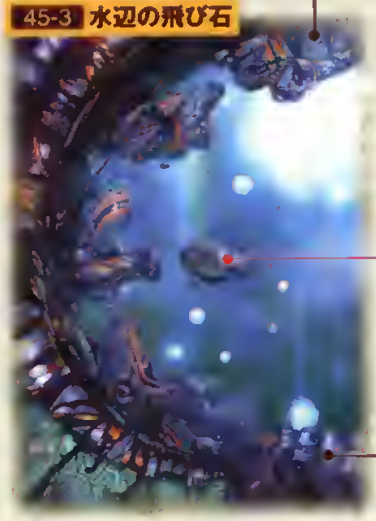
ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	不可
カードプレイヤー	—		

▶DISC 3

関連イベント P.313

テラ
Terra

飛空艇で輝く島に突入すると、MAP 45-1 丘の上へ自動的に移動する。なお、ブラン・バルからバンデモニウムへ進んだあとは、テラにもどってくることができなくなるので、アイテムの取りのがしがないようにしたい。







出現する敵

リングコマンダー	➡ P.213
ヘクトアイズ	➡ P.213
ムーバー	➡ P.214



テラ
トレノ
ハンデモ ム
ヒナツクルロックス
ヒルダカルテ3号
フォ シル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメ ア
マダイン・サリ
南 森
南ゲート
モグネ トホ部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ

エリクサー

45-4 水辺の道

45-5 つり橋❶

ドラゴンリスト

45-6 幹周辺・上層

ブラン・バル へ (⇒P.518)

ミスリルラケット

万能薬

45-8 つり橋❷

魔人の胸当て

45-7 幹周辺・下層



ショップ	P.122	回復ポイント	あり
合成屋	P.122	セーブ	可
カードプレイヤー	P.407		

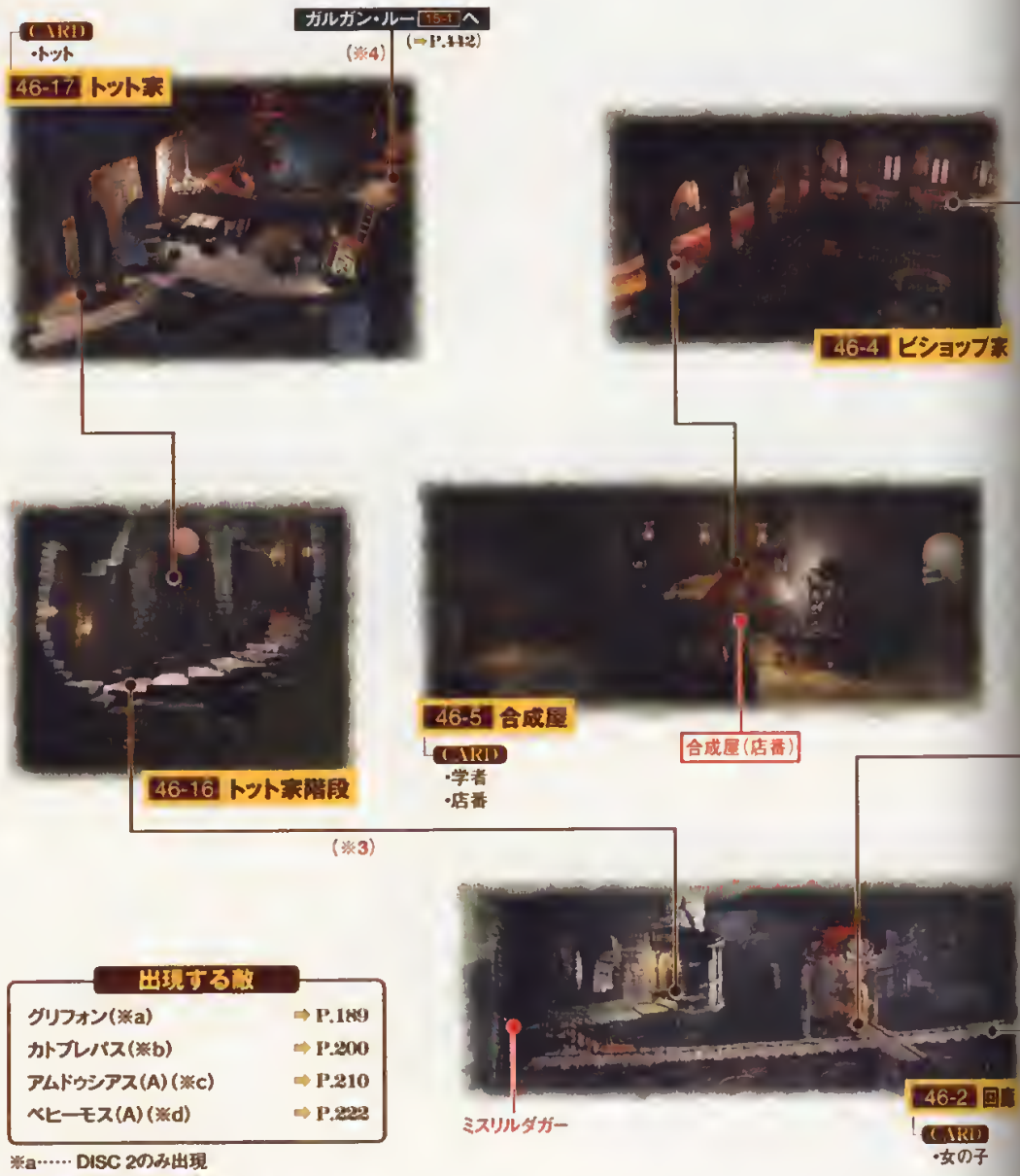
▶DISC 2 3 4

関連イベント P.267、290、299、308、319

トレノ
Dark City Treno

トレノには、ミニゲーム関連の施設が集まっている。武器屋では、腕試しとしてモンスターとバトルできるが、挑戦する時期によって敵の種類が変わるので、こまめに訪れるようにしたい。

マップ
シークレット



出現する敵

グリフォン(※a)	⇒P.189
カトブレパス(※b)	⇒P.200
アムドゥシアス(A)(※c)	⇒P.210
ベヒーモス(A)(※d)	⇒P.222

※a……DISC 2のみ出現
※b……DISC 3のみ出現
※c……DISC 3(ヒルダガルデ3号入手後で、かつカトブレパスを倒しているとき)のみ出現
※d……DISC 4のみ出現





46-7 クイーン家

CARD
・クイーン・ステラ
・召し使い



エーテル

46-6 クイーン家前

CARD
・女冒険者
・盗賊風の男

CARD
・貴族の男　・貴族の青年
・貴族の女　・冒険者

46-3 ビショップ家前



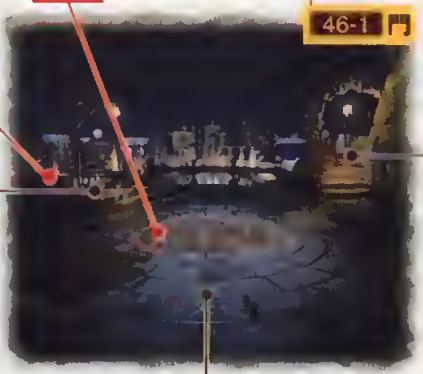
46-8
(⇒P.502)

CARD
・貴族の男　・街のごろつき
・貴族の女　・街のごろつき(強化版)

46-1 門

START

★星宮ジェミニ
(※2)



46-13
(⇒P.503)

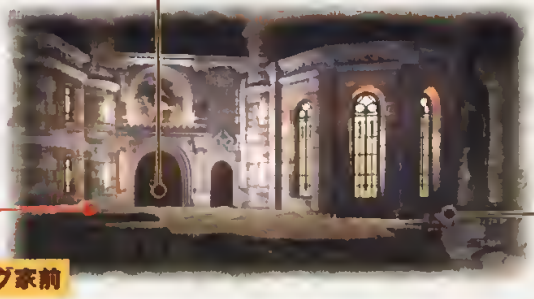
(※1)
ワールドマップへ

※1……スタイナー操作時はワールドマップへ出ることができない
※2……泉に10ギルを13回投げ入れると入手可能
※3……トットと会ったあとに移動可能
※4……DISC 2でのみ移動可能

トレノ
ハンテモニウム
ヒナノクルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ



46-12 オークション会場

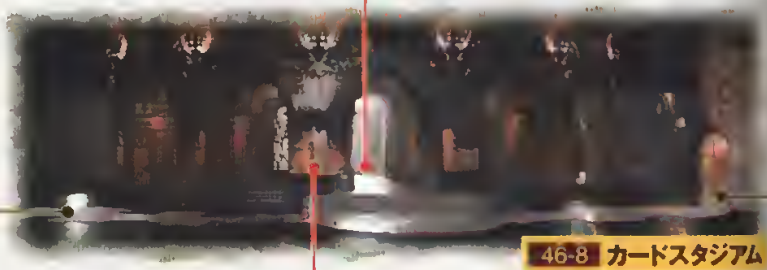


2225ギル

46-11 キング家前

CARD
・貴族の男
・貴族の女

カードスタジアム



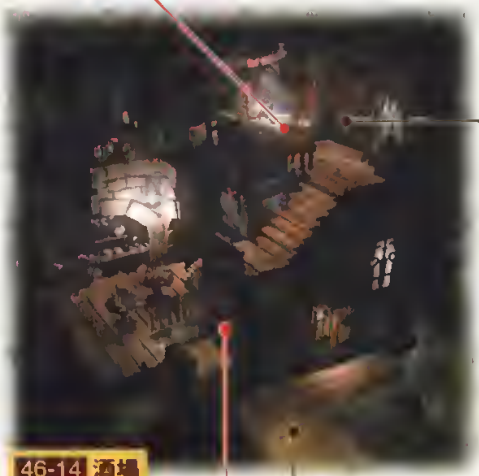
(⇒P.501)
46-3

カード売り

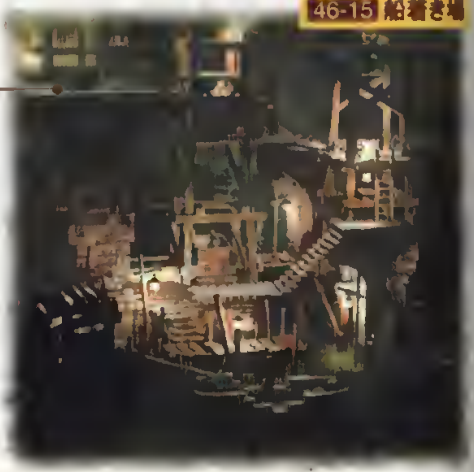
46-8 カードスタジアム

CARD
・父親

宿屋(休憩100ギル)



46-15 船着き場



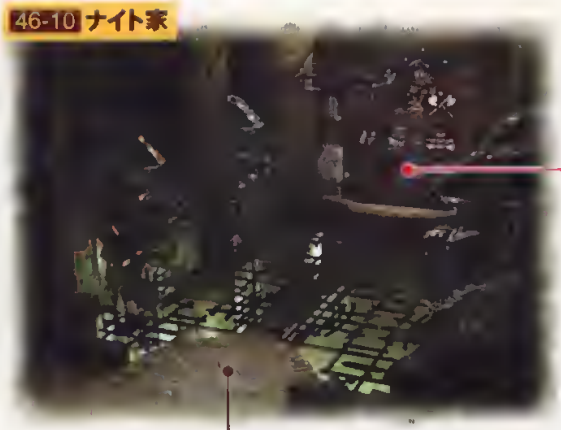
46-14 酒場

CARD
・酒場のアネコ
・酒場のオヤジ
・街のごろつき

(※5)



46-10 ナイト家



ショップ（はあさん）

CARD
・酔っぱらい
・老人

46-9 ナイト家前

モグリッヒ（※6）



CARD
・大工
・ナタリー
・街のごろつき
・マリオ
・店番

46-13 雑居区



★星宮タウロス

ショップ（店番）

46-1
（⇒P.501）

イエティのカード

1ギル

※5……貴族の屋敷に忍びこむときのみ通行可能
※6……46-12にある塔を通り抜けたあとに利用可能

トレノ
ハンテモニウム
ヒナ　クルックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ラン・バル
ルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
奥の森
南ケート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ



ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	不可
カードプレイヤー	—		

▶DISC 3

関連イベント P.315

パンデモニウム（ジタン単独行動時）
Pandemonium

ガーランドを追うジタンが移動することになる場所。基本的にあともどりはできないが、拾えるアイテムはなく、敵も出現しない。ガーランドとの会話だけでイベントが進行していくのだ。



出現する敵

なし



▶DISC 3

関連イベント P.315

パンデモニウム（合流時）

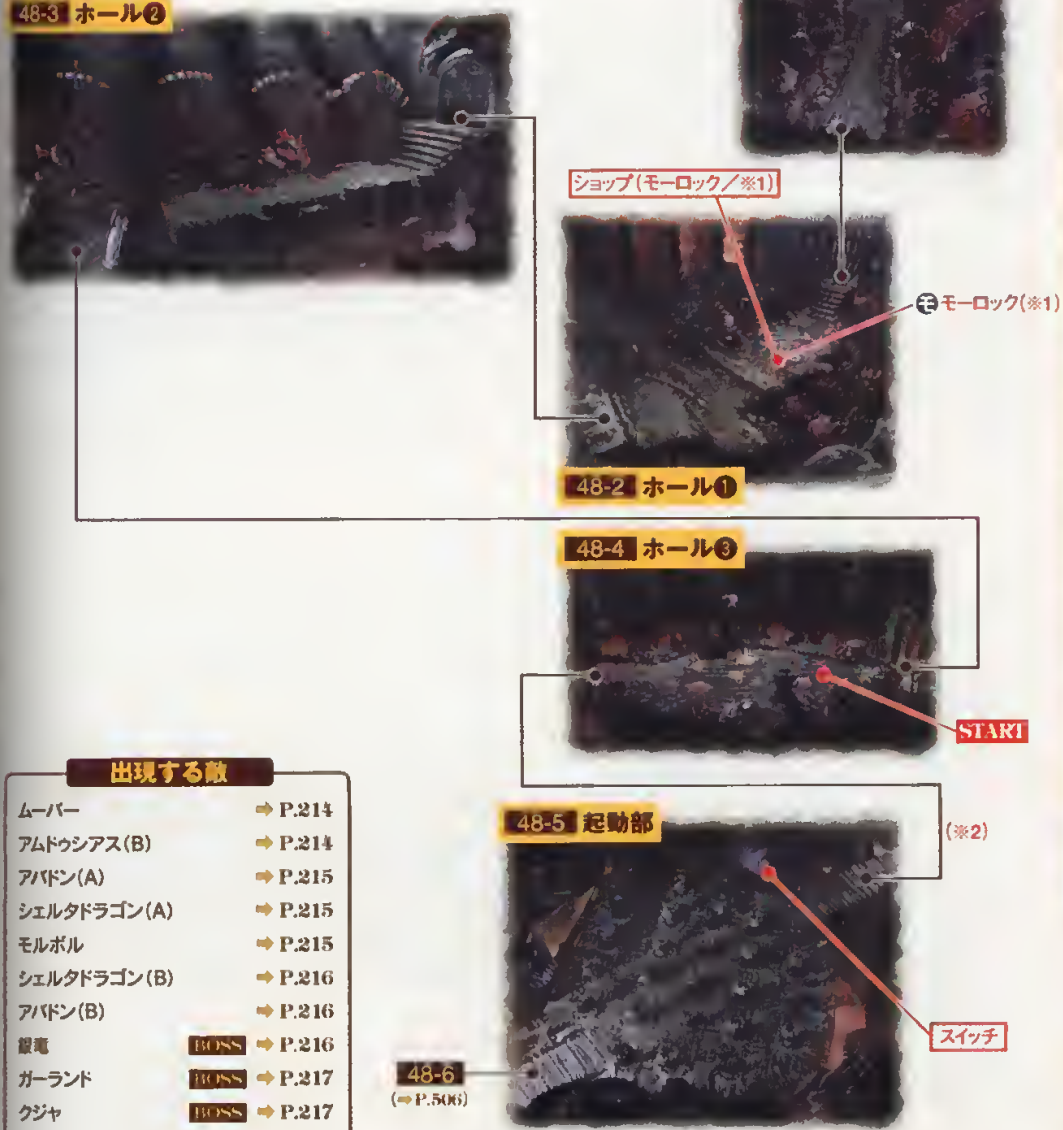
Pandemonium

単独行動をしていたジタンと仲間たちが合流する前後に移動可能な場所。MAP 48-5 起動部とMAP 48-7 操作室では、装置を操作して先へと進んでいくことになる。MAP 48-2 ホール❶に現れるモーグリは、ブラン・バルにいたモーロックだ。

ショップ	P.136
合成屋	—
カードプレイヤー	—

回復ポイント	なし
セーブ	可

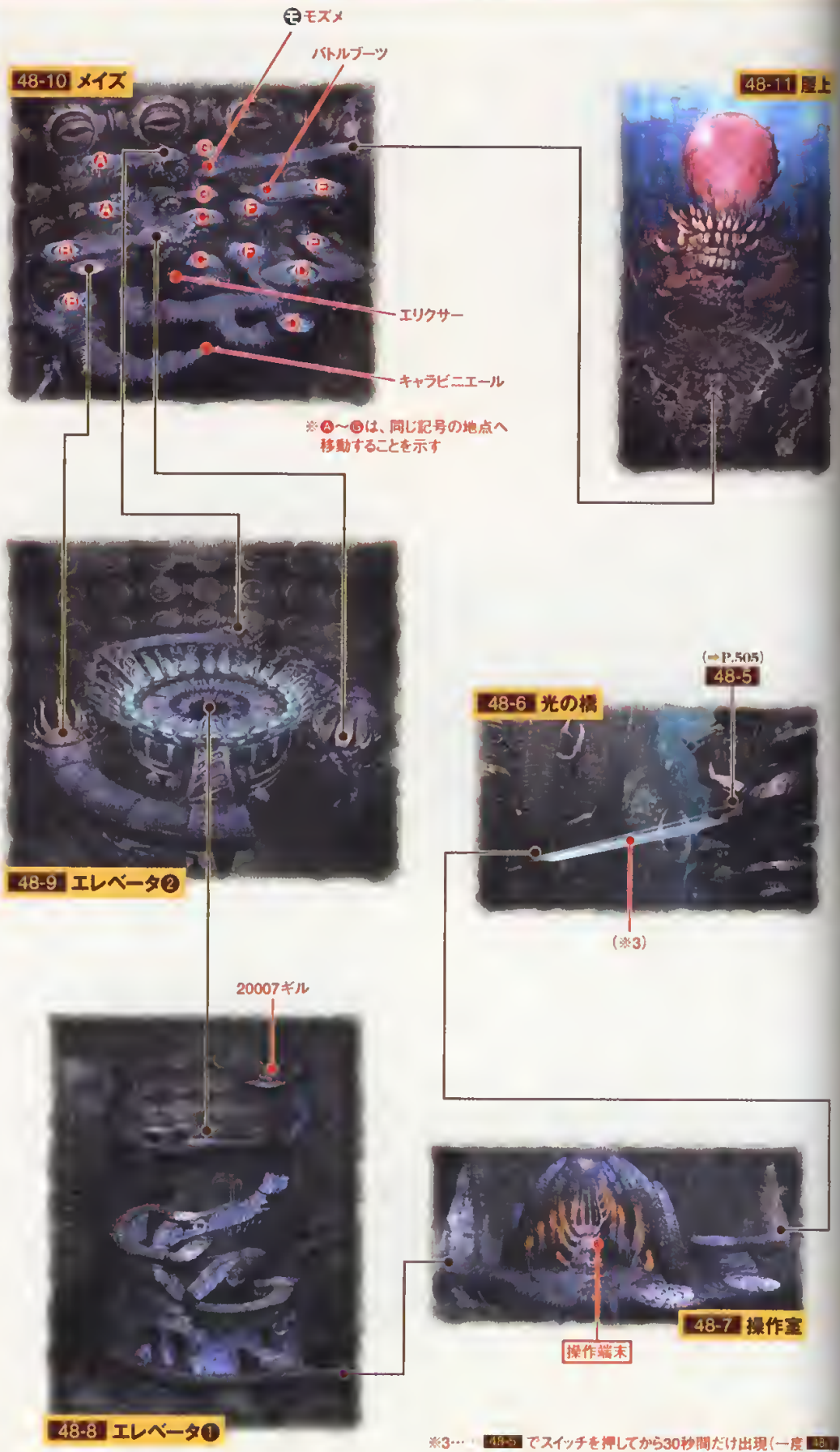
※1… 48-2 で仲間全員と合流したあとに利用可能
※2… 48-2 で仲間全員と合流したあとに移動可能



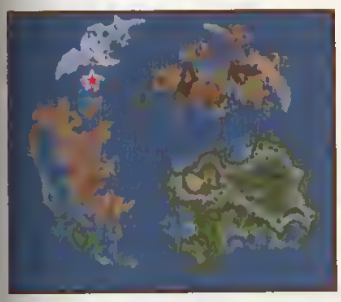
出現する敵

ムーバー		⇒P.214
アムドゥシアス(B)		⇒P.214
アバドン(A)		⇒P.215
シェルタドラゴン(A)		⇒P.215
モルボル		⇒P.215
シェルタドラゴン(B)		⇒P.216
アバドン(B)		⇒P.216
銀竜	BOSS	⇒P.216
ガーランド	BOSS	⇒P.217
クジャ	BOSS	⇒P.217

エンプレス
トレノ
パンデモニウム
ヒナツクルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
黄の森
南ゲート
モグネット本部
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ



※3…48-5でスイッチを押してから30秒間だけ出現(一度48-7へ移動すれば、以降は出現したまま)



▶DISC 3

関連イベント P.315

パンデモニウム（脱出時）

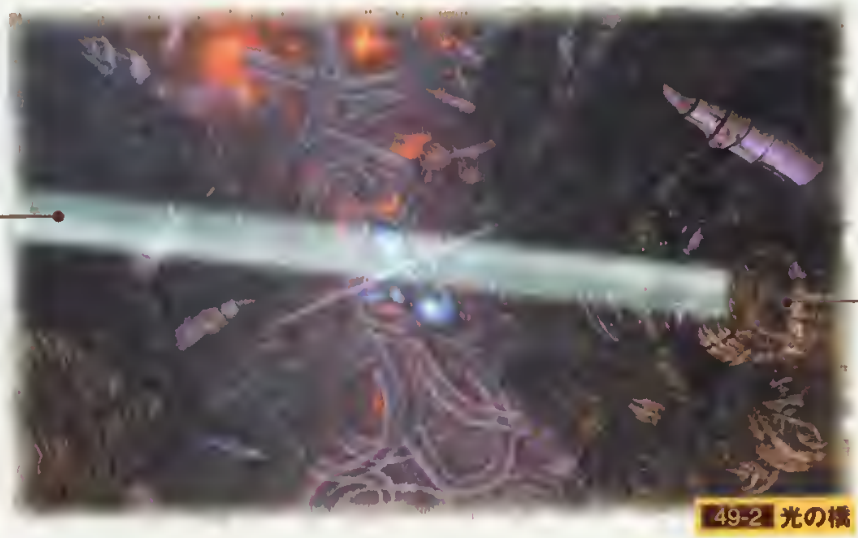
Pandemonium

パンデモニウムから脱出するときに、ジタンとダガーが移動することになる場所。モンスターは出現しないので、安心して進もう。MAP 49-3 脱出口で転送装置を利用すれば、ブラン・バルへともどることができる。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	不可
カードプレイヤー	—		







出現する敵

なし

パンデモニウム
ヒナンジョ・ミックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ブラン・バル
ブルーナルビス
フルメンア
マダイン・サリ
黒の森
南ケート
モグネット本部
物見塔
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ



▶DISC 1 2 3

関連イベント P.260、276

ピナックルロックス
Pinnacle Rocks

ガルガン・ルーから訪れたときは全域を探索でき、ラムウからベリドットをもらうこともできるが、それ以外のとき(=ワールドマップから訪れたとき)だと、MAP 50-5B 入口(昼)にしか入れない。アイテムの取り忘れには注意すること。

ショップ	—
合成屋	—
カードプレイヤー	—

回復ポイント	なし
セーブ	可



出現する敵

サンドスコーピオ	➡ P.181
ザグナル	➡ P.188
シーカーバット	➡ P.188



▶DISC 3

関連イベント P 307

ヒルダガルデ3号
Hildagarde 3rd

シドが開発した、蒸気機関で動く新型の飛空艇。MAP 51-1 ブリッジにいる船員に話しかけると、パーティー編成が行なえるほか、シナリオ進行上のヒントが聞けることもある。リンドブルム巨大城に停泊したときは、エリクサーの入手を忘れずに。

ショップ	—
合成屋	—
カードプレイヤー	—

回復ポイント	なし
セーブ	不可

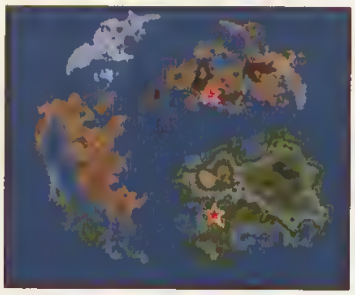


出現する敵

なし

※1… 51-4A、51-4B のいずれかで入手可能

PART
ワールド
簡
サ
ア
イ・セン
イファール
カー
ク
ンター
人
レ
ビナックルロックス
ヒルダガルデ3号
フォッシル・ルー
ラン・バル
ルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
鳥の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ



ショップ	P.123	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可
カードプレイヤー	P.409		

▶DISC 23

関連イベント P.278

フォッシル・ルー
Fossil Roo

霧の大陸と外側の大陸を結ぶ採掘場跡。4つの転換点スイッチを切りかえ、ガルガントの進行方向をうまくコントロールしなければ、出口へ向かうことはできない。一度MAP 52-28 出口へ行くと、内部の探索が不可能になるので注意。

マップ
シークレット



……ガルガントで移動

出現する敵

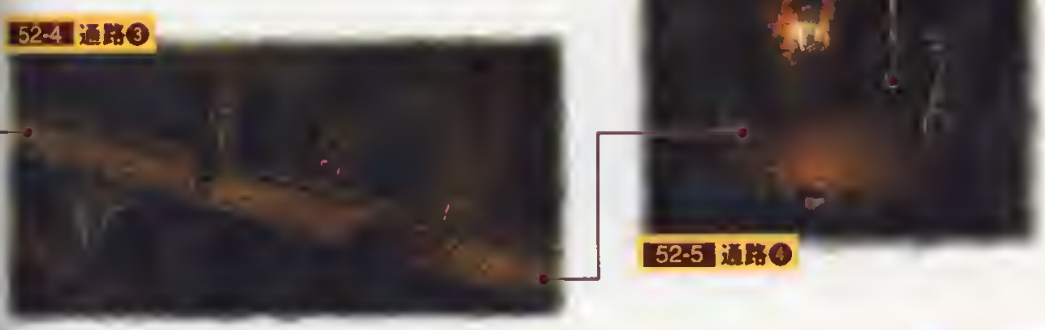
アーモデュラハン		➡P.188
シーカーバット		➡P.188
ラニ	BOSS	➡P.189
グリフォン		➡P.189
フェザーサークル		➡P.190
スケアモンスター		➡P.190











※1……ラニ戦後に入手可能

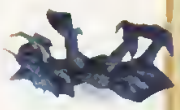
ヒルダガルデ3
フォッシル・ルー
フラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
黒の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ


52-15A 転換点1
52-15B 転換点1（スイッチ1＝ON時）
52-14 巣5
ガルガン草
転換点スイッチ2
(⇒P.511)
52-8
スティルツキン
ショップ（モック）
モック
52-10 (⇒514)
52-9 洞窟1
CARD
・盗掘屋



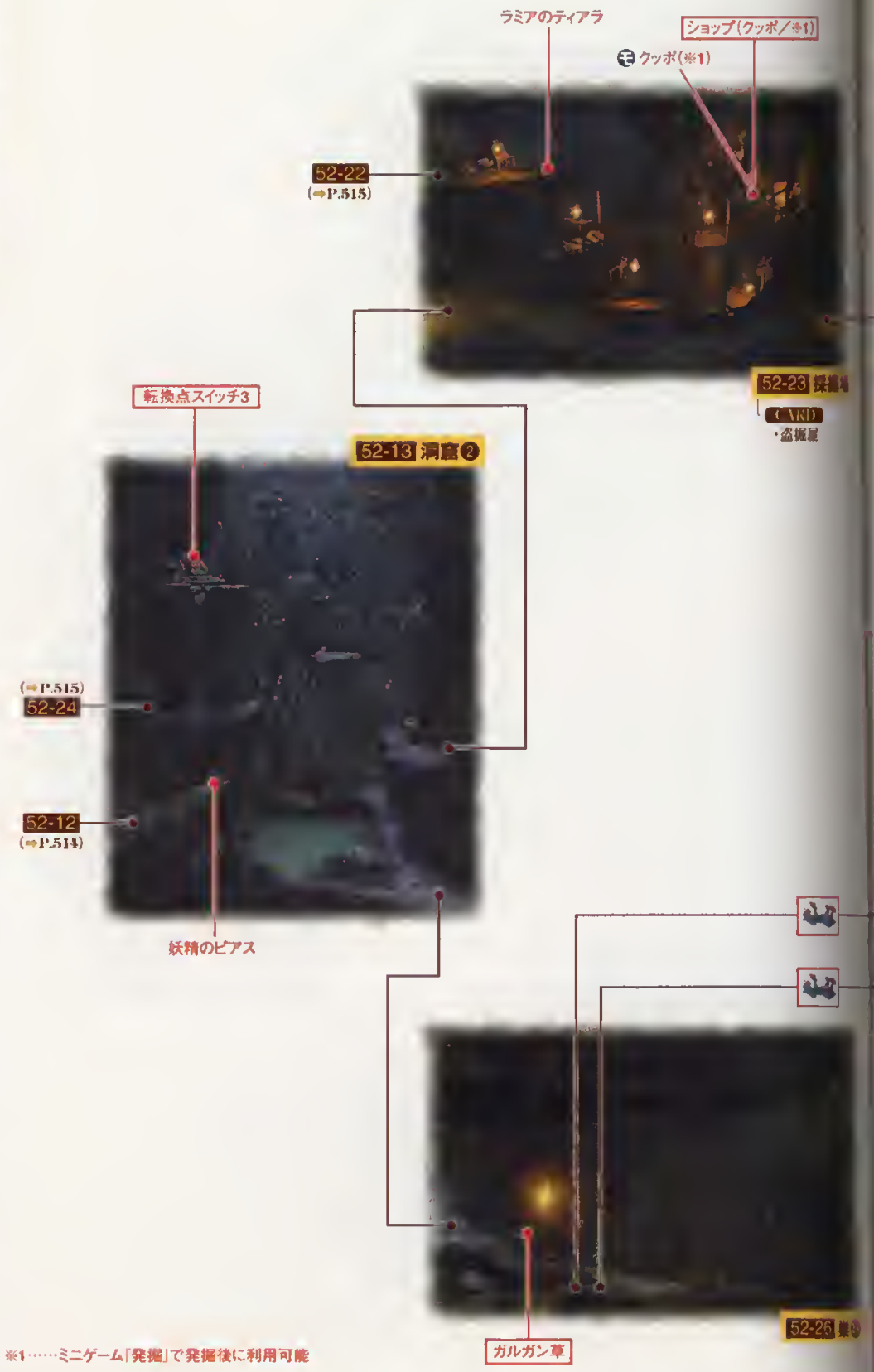
ワールドマップ
[illegible]
[illegible]
[illegible]


(⇒P.516)
52-13
52-12 巣❹
ガルガン草
52-19
(⇒P.513)
52-11B 転換点2(スイッチ2=ON時)
52-11A 転換点2
52-10 巣❸
ガルガン草
52-9
(⇒P.512)





フォッシル・ルー
フラン・ハル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ



※1……ミニゲーム「発掘」で発掘後に利用可能

……ガルガントで移動

52-25 巣⑫



サバイバルベスト

ワールドマップへ

52-28 出口





52-27A 転換点3



52-27B 転換点3(スイッチ3=ON時)



▶DISC 3

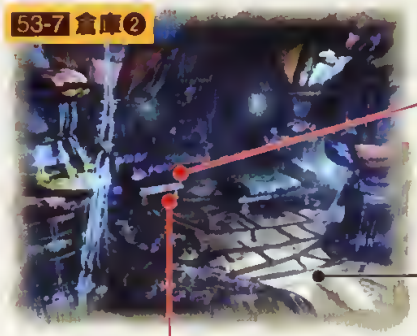
関連イベント P.314

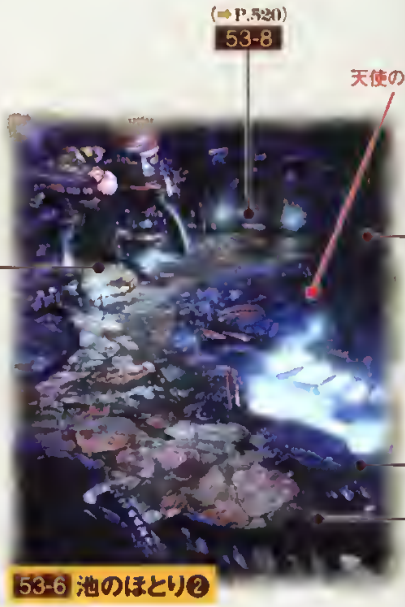
ブラン・バル
Bran Bal

MAP 53-2 入口へ移動する前は、MAP 53-1 階段のマップ名が「？？？？？」と表示される。なお、バンデモニウムへ移動してしまうと、ブラン・バル内を歩きまわることは二度とできなくなるので、先に探索をすませておこう。

ショップ	P.126	回復ポイント	あり
合成屋	—	セーブ	可
カードプレイヤー	—		

マップ
シークレット







※1……エーコ操作時は移動できない
※2……特定の条件を満たしたあとに移動可能(➡P.314)
※3……モーロック救出後にマップを切りかえると出現

出現する敵

リングコマンダー	➡P.213
ヘクトアイズ	➡P.213





ブラン・バル
ブルーナルシス
ブルメシア
マダイン・サリ
魔の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ

マップ
シークレット

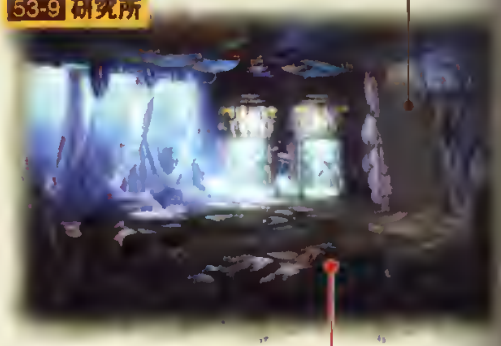
53-8 集会所



53-4 (⇒P.519)

53-6 (⇒P.518)

53-9 研究所



エリクサー

53-11 丘の上



53-10 橋



53-3 (⇒P.519)



▶DISC 3

関連イベント (なし)

ブルーナルシス
Blue Narciss

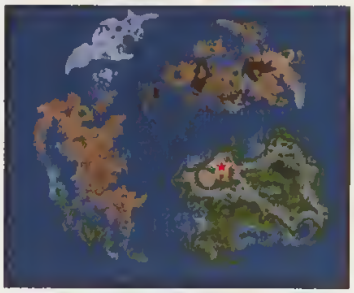
海上を走る大型船ブルーナルシスは、砂浜と港への停泊が可能。航行中にⒶボタンを押すとMAP 54-1 ブリッジに場面が移り、そこにいるシドに話しかければパーティー編成が行なえる。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	不可
カードプレイヤー	—		



出現する敵

なし



▶DISC 1 2 3 4

関連イベント P.264

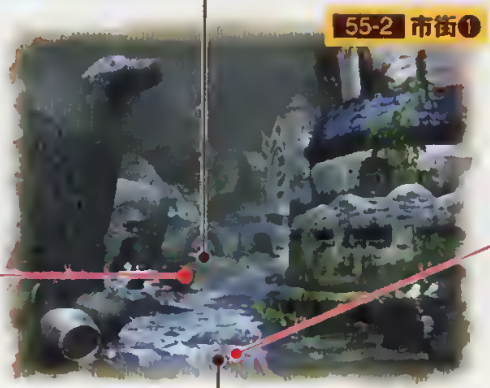
ブルメシア
Burmecian Kingdom

ミミックが化けている宝箱が3個ある。バトルに突入しても困らないように、宝箱を調べるときは残りHPに気をつけておこう。なお、最深部ではベアトリクスとのバトルが待っているが、彼女に勝つことはできない。

ショップ	P.122
合成屋	—
カードプレイヤー	—

回復ポイント	なし
セーブ	可







出現する敵

- アイロネート ➡ P.174
- 黒魔道士タイプA ➡ P.176
- バジリスク ➡ P.178
- マジックヴァイス ➡ P.179
- ミミック ➡ P.179
- ベアトリクス(1回目) BOSS ➡ P.179





※1……移動するには★プロテガベルが必要
※2……この場所の通路を落とすと、2階部分が渡れるようになる(➡P.264)
※3……ブルメシア兵に話しかけたあとに入手可能



※4……はじめて訪れたときのみ、55-12B → 55-12A の一方通行
※5……クレイラの幹の 27-2 で仕掛けを作動させる前のみ入手可能
※6……部屋の奥にある宝箱を開けてから 55-12B に入るまでのあいだのみ出現
※7……はじめて訪れたときのみ移動可能





(※7)



雷のつえ

ショップ(アトラ)

ミスリルスピア(※5)



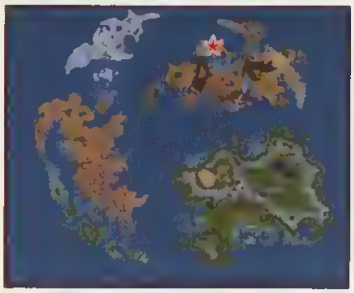
(※4)



スティルツキン(※6)

アトラ





▶DISC 2 3 4

関連イベント P.284、287、319

マダイン・サリ
Madain Sari Lost Summoners

モーグリのモリスンのショップを利用できるようになるのは、エーコの料理を食べて食器を片づけた直後から。また、DISC 3以降に訪れると、ラニと再会できる。

ショップ	P.124
合成屋	—
カードプレイヤー	P.411

回復ポイント	あり
セーブ	不可

フェニックスの羽

56-6 憩いの部屋

★キリマン・コーヒー





宿屋（休憩無料／※1）

原石

（※4）

56-7 台所

CARD
・ラニ

56-8 秘密の部屋



フェニックスの尾

サバイバルベスト

出現する敵

焔色の髪の男 BOSS ⇒ P.195





56-5B 召喚壁(DISC 4)



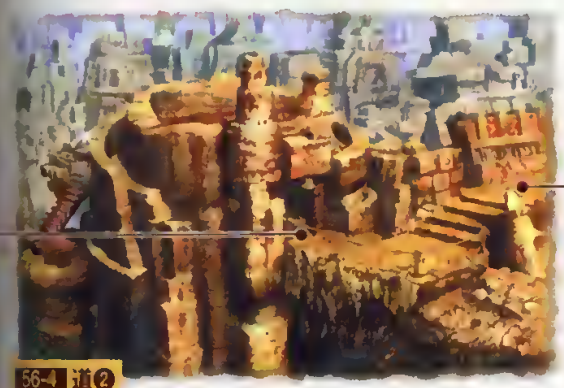
56-5A 召喚壁(DISC 2~3)

(※2)



56-3 道❶

★星宮リーブラ



56-4 道❷



テント

56-2 広場

START

モリスン

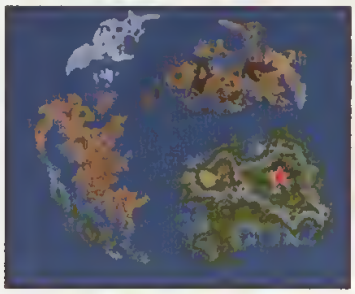


56-1 入口

ショップ(モリスン/※1)

ワールドマップへ

※1……エーコの料理を食べて食器を片づけたあとに利用可能。イーファの樹で霧を消滅させてから 56-5A での焔色の髪の男戦終了までのあいだは利用できない
※2…… 56-1 でダガーを仲間に加えたあとに移動可能
※3…… 56-5A で召喚壁を見たあとに移動可能
※4……イーファの樹で霧を消滅させたあとに移動可能



▶DISC 1

関連イベント P.252

魔の森
Evil Forest

モーグリがいる場所でわき水を飲むと、HPやMPが全回復する。ただし、暗闇状態は解除できないので、事前に目薬を買っておくと安心だ。なお、プラントブレインを倒すと、MAP 57-8 最深部より手前にはもどれなくなる。

ショップ	—
合成屋	—
カードプレイヤー	—

回復ポイント	あり
セーブ	可

マップ
シークレット



出現する敵

ゴブリン		➡P.163
ファング		➡P.163
プリゾンケージ(1回目)		➡P.163
ガーネット		➡P.164
プリゾンケージ(2回目)		➡P.164
ビビ		➡P.164
デンドロビウム		➡P.165
プラントブレイン	BOSS	➡P.165
プラントスパイダ		➡P.166











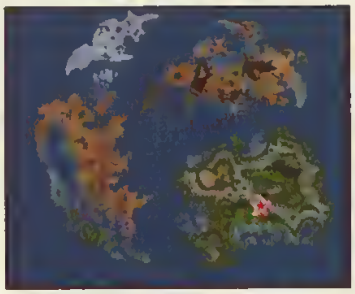




ワールドマップへ

*1……劇場艇プリマビスタ(墜落後)でスタイナーとビビを仲間にしたあとに通行可能

ワールドマップ
マダイン・サリ
霧の森
南ゲート
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ



▶DISC 1　3

関連イベント P.263、299

南ゲート(ボーデン駅)
South Gate(Borden Station)

MAP 58-2 ボーデンの門内のハシゴの上にある宝箱は、はじめて訪れたときには開けることができない。DISC 3になったら飛空艇やチョコボを利用して再度訪れることができるので、そのときに中身を手に入れよう。

ショップ	P.122
合成屋	—
カードプレイヤー	—

回復ポイント	なし
セーブ	可

マップ
シークレット

※1……はじめて訪れたときのみ 58-1 → 58-2 の一方通行
※2……DISC 3でのみ入手可能
※3……はじめて訪れたときのみ 58-2 → 58-3 の一方通行
※4……はじめて訪れたときのみ通行可能

(※3)

58-4 鉄馬車(山頂の駅行き)



エリクサーのカード(※2)



マルチナラケット

58-2 ボーデンの門内

(※1)

58-1 ボーデンの門



START

ワールドマップへ

(※4)

58-3 ボーデン駅



ポーション
グリモ

ショップ(アルタイル)

出現する敵
なし



▶DISC 2

関連イベント P.266

南ゲート(山頂の駅)

South Gate (Aerbs Peak Station)

アレクサンドリア駅行きの鉄馬車に乗ると、この場所には二度ともどってこれなくなる。やり残したことがないかどうか、確認してから出発するようにしたい。

ショップ	P.122
合成屋	—
カードプレイヤー	P.407

回復ポイント	なし
セーブ	可

59-3 鉄馬車(アレクサンドリア駅行き)



59-4 線路



59-1B 山頂の駅(アレクサンドリア駅行き到着時)



START



59-1A 山頂の駅(ボーデン駅行き到着時)

CARD
・コック
・作業員(右側)
・作業員(左側)

59-2 休憩所



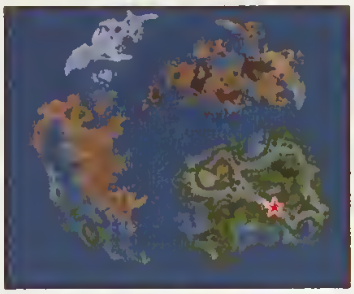
フェニックスの尾

ショップ(店番)

ナズナ

出現する敵

黒のワルツ3号(2回目) BOSS ➡ P.180



▶DISC 1 2 3

関連イベント P.255、266

南ゲート(アレクサンドリア駅)

South Gate (Alexandria Station)

DISC 1ではMAP 60-1 ダリの門側から入ることができるが、★ゲートパスを持っていないため、それ以上先へは進めない。そのかわり、門番と話してからしばらく待っていると、マリーがやってきて宿屋とショップを利用できる。

ショップ	P.120
合成屋	—
カードプレイヤー	P.407

回復ポイント	あり
セーブ	不可



出現する敵

なし

※1……通行するには★ゲートパスが必要
※2……DISC 1でのみ利用可能



▶DISC 1 2 3 ※トレノアーチはDISC 3のみ

関連イベント P.261、299

南ゲート(ボーデンアーチ／トレノアーチ)

South Gate (Borden Arch/Treno Arch)

ボーデンアーチにはHPとMPを回復できるわき水があるので、ワールドマップ探索の拠点にするといい。一方、トレノアーチは飛空艇か山チョコボを利用しなければ訪れることができないが、エリクサーが入手できる。

ボーデンアーチ

ショップ	—
合成屋	—
カードプレイヤー	—
回復ポイント	あり
セーブ	不可



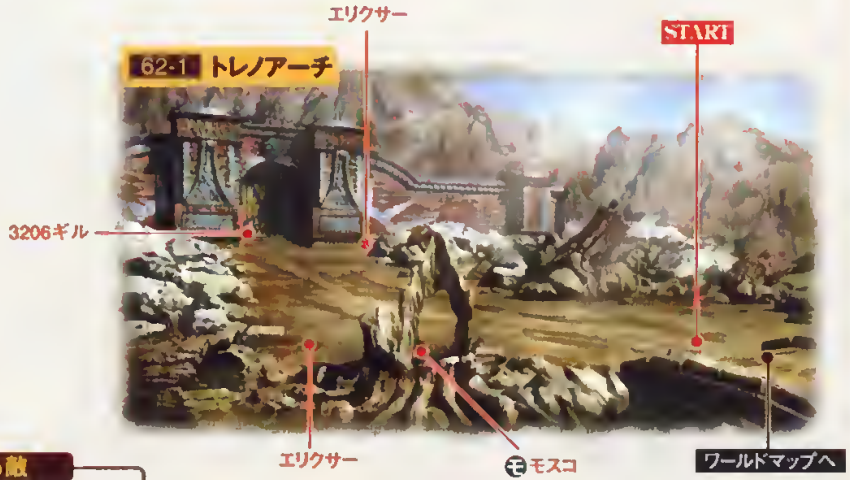
出現する敵

なし

※1……DISC 1でATE「バクーと仲間たち」を見ていない場合にかぎり、DISC 3ではゲート前の宝箱から入手可能。それ以外の場合は、橋の右端で入手可能

トレノアーチ

ショップ	—
合成屋	—
カードプレイヤー	—
回復ポイント	なし
セーブ	可



出現する敵

なし



▶DISC 3 4

関連イベント P.320

モグネット本部
Mognet Central

世界中のモグネットを管理している本部。訪れることができるころには機能が停止しているが、DISC 4であるイベントを進めると、モグネットが復活するのだ(→P.338)。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	不可
カードプレイヤー	—		

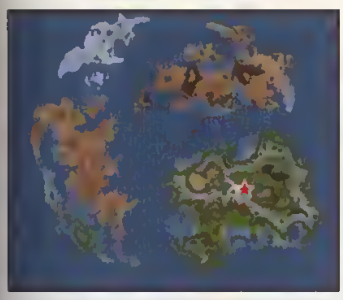
マップ
シークレット

63-1 モグネット本部



出現する敵

なし



▶DISC 1 2 3

関連イベント P.255、257

物見山
Lookout Point

MAP 64-2 小屋には、コーヒー豆をほしがっているモリッドという老人がいる。ただし、DISC 4になると会うことができなくなってしまうので、DISC 3までにコーヒー豆を集めて、彼に手渡そう。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	不可
カードプレイヤー	P.406		

CARD
・モリッド

64-2 小屋



64-3 頂上



64-1 ふもと



135ギル

START

ハイポーション

(※1)

ワールドマップへ

出現する敵

なし

※1……スタイナー操作時は、64-2 でモリッドと会話したあとに移動可能

PART
モグネット本部
物見山
リンドブルム
リンドブルム・大通
レットローズ



ショップ	P.120	回復ポイント	あり
合成屋	P.121	セーブ	可
カードプレイヤー	P.406		

▶DISC 1

関連イベント P.259

リンドブルム（通常時）
Lindbulm Town

DISC 1でのリンドブルム。物語の進行上、はじめて合成屋が登場する場所なので、ここで合成の仕組みを覚えておこう。なお、工場区にはこの時期にしか行けず、狩猟祭の開催中はさらに移動範囲がかぎられてしまう。

商業区



出現する敵

トリックスパロー	➡ P.171
ファング（狩猟祭）	➡ P.171
ムー（狩猟祭）	➡ P.171
ザグナル（狩猟祭）	➡ P.172



CARD
・ヤップ

レザープレイト

65-8 教会

(※2)

65-13 合成屋

エスカッション(※4)

合成屋(ウェイン)

ショップ(アリス)

65-12 道具屋

CARD
・カードマニアのゴン

65-9 民家(商業区)

やまびこ草

ハイポーション

(※2)

(※2)

(※2)

65-6 商店通り

CARD
・青白い顔のサム
・赤魔道士の女

65-10 広場(商業区)

(※2)

ショップ(ドラグース)

65-11 武器屋

(※3)

65-5 商業区駅

CARD
・マーガレットはあさん

65-14 (➡P.538)
65-20 (➡P.539)
68-6 (➡P.546)

※1……通常時、崩壊後、復興後のいずれかで入手可能
※2……狩猟祭開催時は移動できない
※3……狩猟祭開催時はリンドブルム巨大城へ移動できない
※4……通常時、復興後のいずれかで入手可能

……エアキャブで移動

リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ

劇場街

CARD
・駅員
・マリアンヌ

65-14 劇場街駅



(➡P.537) 65-5
(➡P.539) 65-20
(➡P.546) 68-6



(※5)

97ギル

65-18 アジト



68ギル

★ミニブルメシア(※9)

282ギル

(※7)



127ギル(※6)

65-15 駅前通り

CARD
・ティム　・ポッポじいさん
・トーマス　・リタ

(※7)



65-16 アトリエ

CARD
・芸術家志望のミケル

原石

★モーグリのきぐるみ



65-17 劇場通り

CARD
・会員番号29番
・会員番号56番

65-19 劇場



工場区



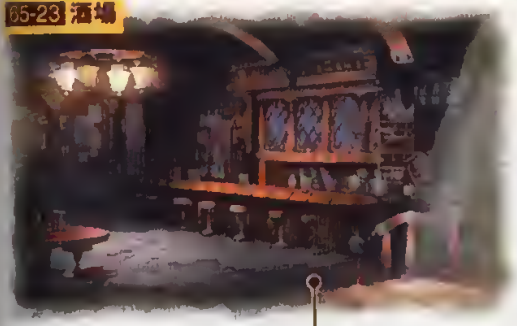
ミックのカード　とんがり帽子

65-24 民家(工場区)



CARD
・リリアン

65-23 酒場



(※7)

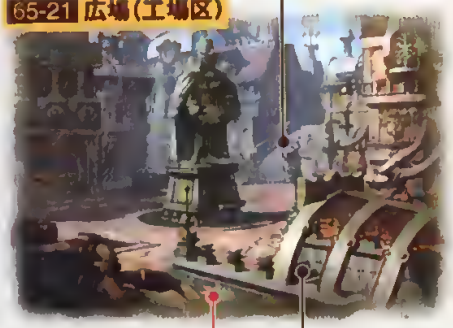
65-22 工場通り



ブロンズの胸当て

CARD
・ガス

65-21 広場(工場区)



皮のリスト



65-5 (➡P.537)
65-14 (➡P.538)
68-6 (➡P.546)

(※5)

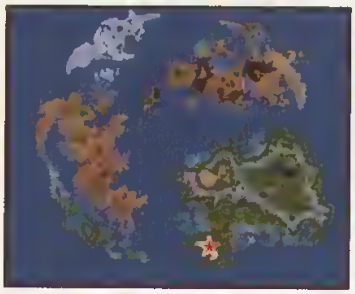


65-20 工場区駅

※5……狩猟祭開催時はリンドブルム巨大城へ移動できない
※6……通常時、崩壊後、復興後のいずれかで入手可能
※7……狩猟祭開催時は移動できない
※8……ロウェル発見後に入手可能
※9……通常時、崩壊後のいずれかで入手可能

 ……エアキャブで移動

リンドブルム
リンドブルム巨大城
レトロース



▶DISC 2

関連イベント P.277

リンドブルム（崩壊後）
Lindbulm Town

DISC 2でのリンドブルム。ここでは、外側の大陸へ向かうための準備を整えることになる。宝箱には、新しくアイテムやギルが入っているので、もう一度回収しておこう。なお、エアキャブに乗っても城には行けない。

ショップ	P.121
合成屋	P.121
カードプレイヤー	P.406

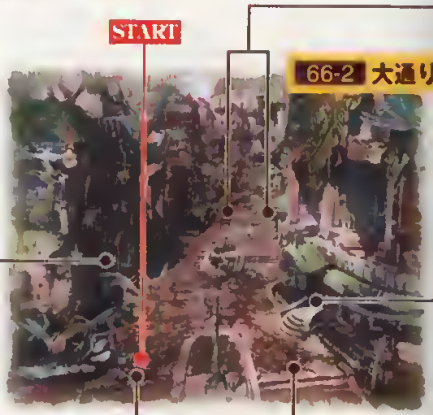
回復ポイント	あり
セーブ	可

マップ
シークレット

商業区









出現する敵
なし



66-9 合成屋



合成屋(ウェイン)

CARD
・カードマニアのゴン

66-6 民家



エーテル

フェニックスの羽

(※2)

ショップ(アリス／※3)



66-7 広場

(※2)

66-5 商店通り



リンドブルムのカード

66-8 武器屋



ショップ(トラグース)



66-10 商業区駅

(※2) 66-11



(※2)

※1……通常時、崩壊後、復興後のいずれかで入手可能
※2……旅立ちの準備中のみ移動可能
※3……旅立ちの準備中のみ利用可能



……エアキャブで移動

ワールドマップ
ーン
ア
イセン
ブル
ノ
の港
商ゲート
モ ット本
物見山
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットローズ

劇場街



66-10 (⇒P.541)



66-11 劇場街駅

★ミニブルメシア(※4)

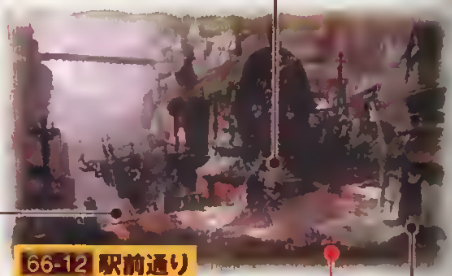


66-15 アジト

262ギル

340ギル

993ギル



66-12 駅前通り

CARD
・アレクサントリア兵

127ギル(※3)



66-14 劇場通り



66-13 アトリエ

原石

※3……通常時、崩壊後、復興後のいずれかで入手可能
※4……通常時、崩壊後のいずれかで入手可能



▶DISC　3 4

関連イベント　P.296、319

リンドブルム（復興後）
Lindbulm Town

DISC 3以降でのリンドブルム。シドの身体をもとにもどす薬を集めているあいだは、街の外に出ることができない。なお、商業区でアリスが行なっていた消費アイテムの販売は、武器屋のドラグースが引き継いでいる。

ショップ	P.121
合成屋	P.121
カードプレイヤー	P.406

回復ポイント	あり
セーブ	可



※1……シドの薬を探しているあいだはワールドマップへ出ることができない
※2……通常時、崩壊後、復興後のいずれかで入手可能

……エアキャブで移動


67-10 合成屋
エスカッション(※3)
合成屋(ウェイン)
CARD
・カードマニアのコン
67-7 民家
エリクサー
万能薬
CARD
・女性客
67-9 武器屋
ショップ(ドラグース)
CARD
・大工の見習い
67-8 広場
★星害サジタリウス
67-2
(⇒P.543)
67-6 商店通り
CARD
・オリビエ(兄)
・ジョバンナ(妹)



劇場街



67-1 (➡P.543)
70-6 (➡P.550)

CARD
・駅員

67-11 劇場街駅



CARD
・カード好きの少年
・カードの達人

67-12 駅前通り



127ギル(※4)

1273ギル

67-15 アジト

970ギル



まもりの指輪(※6)

4826ギル

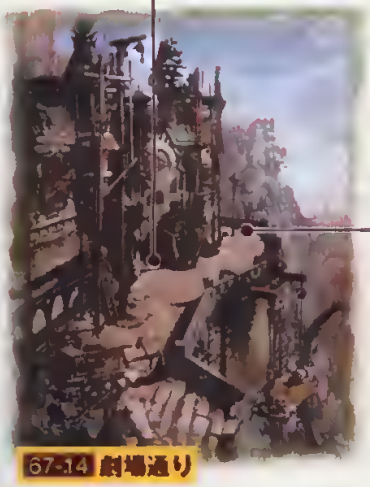
★あやしい薬(※5)



67-13 アトリエ

ラピスラズリ

CARD
・自称芸術家のミケル



67-14 劇場通り

※3……通常時、復興後のいずれかで入手可能
※4……通常時、崩壊後、復興後のいずれかで入手可能
※5……自称芸術家のミケルに薬のことを聞いたあとに入手可能
※6……DISC 4で、ゼネロたちの人捜しイベント終了後に入手可能
(➡P.557)

序章
リンドブルム
リンドブルム巨大城
レッドローズ



▶DISC 1

関連イベント P.259

リンドブルム巨大城（通常時）
Lindbulm Grand Castle

最上層・中層・最下層の3層構造。そのあいだをリフトで移動するのだが、はじめて訪れたときは自由にリフトを利用することができない。そのため、最上層へ向かうには、城の関係者に変装する必要がある。

ショップ	P.121	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可
カードプレイヤー	—		



出現する敵

なし



68-10 見張り塔❷



68-13 大公の間



68-9 見張り塔❶



68-12 会議室



(※8)

68-8 動力室





68-11 ホール

(※7)

(※6)

68-5 リフト





68-7 廊下❸

操縦器

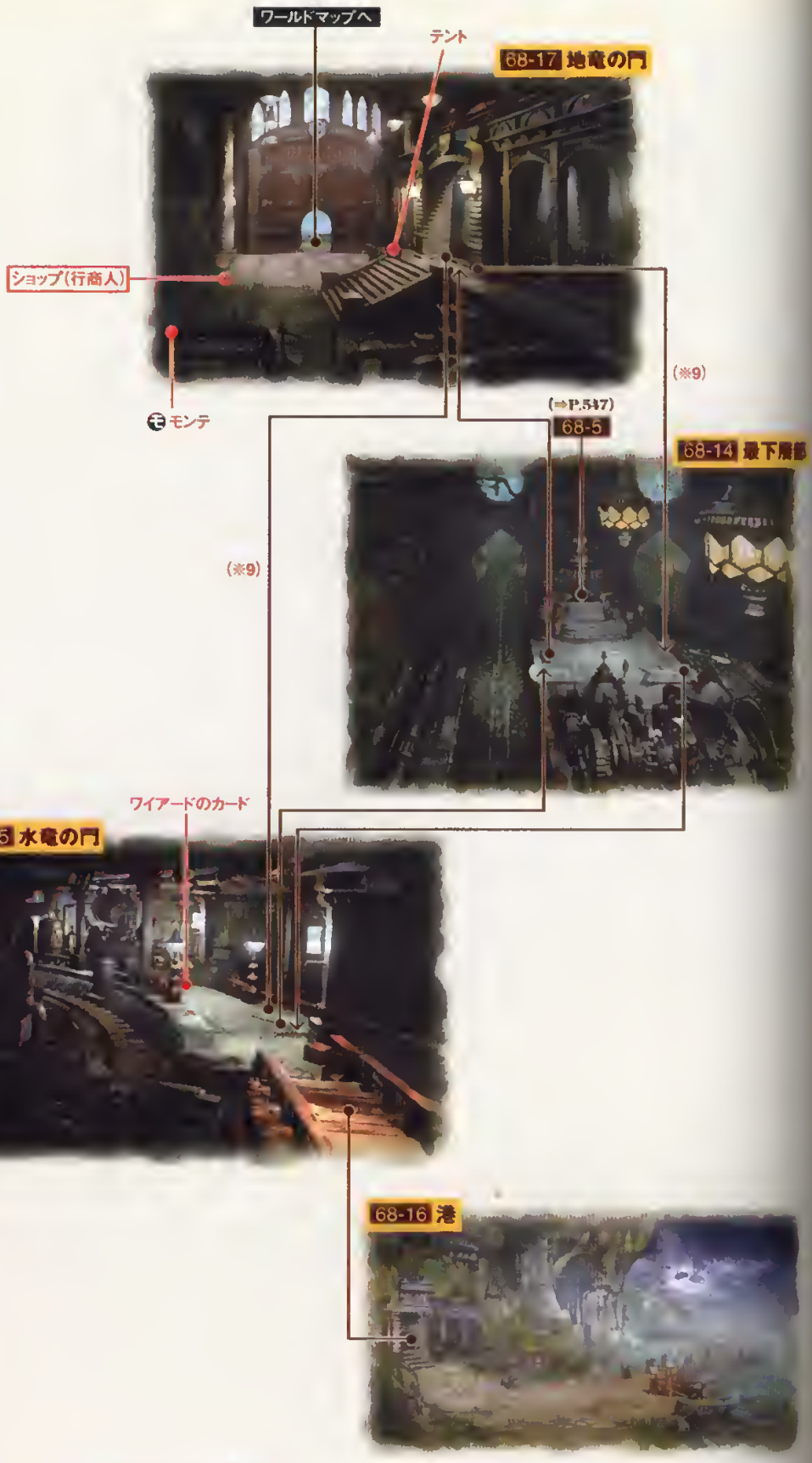
(※7)

68-14
(➡P.548)

※1……歌声の主を探しているあいだは移動できない
※2……シドと面会してから狩猟祭が開催されるまでのあいだは、上級兵に変装しているときのみ移動可能
※3……シドと面会後は、劇場街のアジトに立ち寄ったあとに移動可能
※4……上級兵に変装しているあいだは利用できない
※5……シドと面会後に移動可能。狩猟祭開催時は、劇場街への一方通行
※6……歌声の主を探しているあいだは 68-5 → 68-7 の一方通行
※7……狩猟祭後に移動可能
※8……任意の移動はできない



……エアキャブで移動



※9……ギザマルークの洞窟を訪れたあとは移動できない



▶DISC 2

関連イベント P.277

リンドブルム巨大城（崩壊後）
Lindbulm Grand Castle

DISC 2では、リンドブルム巨大城のなかをめぐることはできず、唯一MAP 69-2 地竜の門だけが自由に出入りできる。外側の大陸へ向けて出発する前に、ショップで消費アイテムを補充しておこう。

ショップ	P.181
合成屋	—
カードプレイヤー	—

回復ポイント	なし
セーブ	可





出現する敵

なし



▶DISC　3 4

関連イベント　P.296、307

リンドブルム巨大城（復興後）
Lindbulm Grand Castle

DISC 2で崩壊したリンドブルム巨大城は、DISC 3になれば復興する。復興後には、以前は行けなかったハンガー方面へ入れるほか、新たなアイテムも入手できるようになっている。

ショップ	—
合成屋	—
カードプレイヤー	—

回復ポイント	なし
セーブ	可

ワールドマップ またはヒルダガルデ3号 B1-1B へ（⇒P.509）



70-1B ドック（ヒルダガルデ3号停泊時）

（※2）



67-1（⇒P.543）
67-11（⇒P.545）



70-6 駅

70-1A ドック



（※1）

ワールドマップ またはインビンシブル B1-1C へ（⇒P.437）



70-1C ドック（インビンシブル停泊時）

出現する敵

なし



70-20 ハンガー



70-19 工場



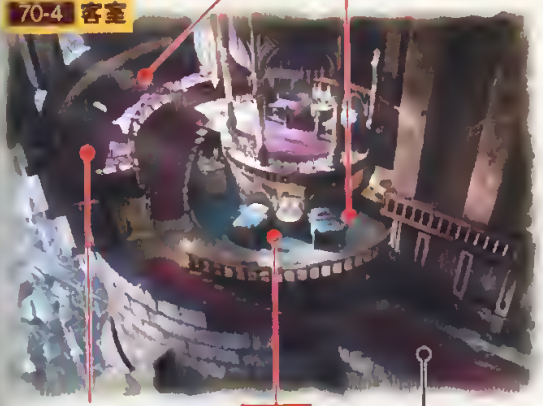
70-18 橋



(※1)

モック　エゴイストの腕輪

70-4 客室



エリクサー　START

70-2 廊下❶

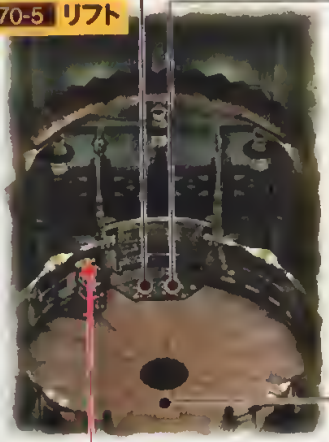


70-3 廊下❷



70-5 リフト

70-7
(⇒P.552)



70-14 (⇒P.553)

操縦器

※1……シドと面会後に移動可能
※2……シドの葉を探すイベント開始後に移動可能



……エアキャブで移動

マップ
シークレット

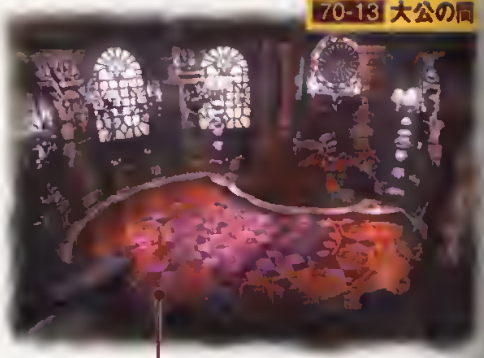
70-10 見張り塔❷



70-9 見張り塔❶



70-13 大公の間



(※3)

70-11 ホール



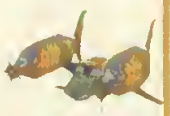
70-8 動力室





70-7 廊下❸

70-5 (➡P.551)





※3……シドから呼ばれたとき、およびシドの薬をすべて手に入れたときのみ、扉横にいる兵士に話しかけたあとに移動可能
※4……ブルーナルシスを入手するまではワールドマップへ出ることができない

リンドブルム
リンドブルム巨大城
レットコース



▶DISC 2

関連イベント P.273

レッドローズ
Red Rose

クレイラの街からアレクサンドリア城へ移動するときに乗る飛
艇。最初、モーグリのセリノは姿を現していない。彼女に会い
いなら、MAP 71-3 キャビン❷から引き返してMAP 71-2 キ
ビン❶の階段を下りたあとに、ふたたびキャビン❷へもどろう。

ショップ	—	回復ポイント	なし
合成屋	—	セーブ	可
カードプレイヤー	—		

マップ
シークレット

71-2 キャビン❶



START

71-3 キャビン❷



セリノ(※1)



71-1 デッキ

出現する敵
なし

※1……いったん 71-2 に引き返し、階段を下りたあとに出現



FINAL FANTASY IX ULTIMANIA

CHAPTER 10

SECRET



イベント編

NO.1~23

NO.1 召喚壁に刻まれた文章をすべて読む方法

DISC 4になると、マダイン・サリのMAP 56-5B 召喚壁(DISC 4)で、壁画に刻まれた文章を読むことができる。最初の段階では、アレクサンダーとリヴァイアサンの壁画の文章しか読めないが、以下の手順を踏めば、各召喚獣の壁画に刻まれているすべての文章が読めるようになるのだ。

手順❶：ラニが逃げるのを確認する

DISC 3以降にマダイン・サリのMAP 56-7 台所に行くと、ラニが無言で立っている。それを確認したら、ダガーがパーティーにいる状態でマダイン・サリに入り直し、ラニに近づいてみよう。すると、彼女は逃げていってしまうが、これを見ることが最初の手順となる。このとき、ラニの姿が完全に見えなくなる前に別のマップへ移動すると、彼女が逃げたと見なされず、手順❷で情報が得られないので注意。また、ラニが無言で立っているのを確認してから、下記のⒶⒷいずれかのパターンで近づいたときにもラニは逃げるが、これらの場合も逃げたとは見なされない。

ⒶDISC 3にて、パーティーにダガーがいない状態でマダイン・サリに入る。

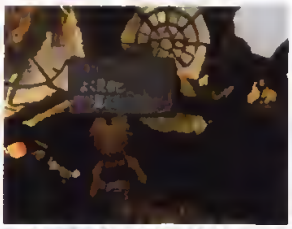
ⒷDISC 4にて、パーティーにダガーがいなくてサラマンダーがいる状態でマダイン・サリに入る。



←ここにラニがいる理由は、彼女と会話ができるようになってから聞ける。

手順❷：ラニから情報を得る

DISC 4にて、ダガーおよびサラマンダーがパーティーにいない状態でマダイン・サリに入り、ラニに2回話しかけると「そこの部屋で意味深な言葉を見た」という情報が得られる。



←MAP 56-8 秘密の部屋を調べると「意味深な言葉」を読むことができる。なお、これを見なくても以降の手順を進めることは可能。

手順❸：召喚壁で特定の行動をとる

MAP 56-5B 召喚壁(DISC 4)に行き、「意味深な言葉」に沿った行動をとると、パーティー全員のHP＆MPが全回復したうえにステータス異常も解除され、さらにイフリート以外の召喚獣の壁画に刻まれた文章を読めるようになる。「意味深な言葉」のなかの「時の歩み(戻り)がひとつ」とは「時計まわり(反時計まわり)に1周」、「ここのつ」とは「9回くり返す」という意味なので、そのとおりに行動してみよう。なお、行動が正しければ、召喚壁を1周するごとに音が鳴る。

手順❹：文章をひととおり読む

召喚獣の壁画に刻まれた文章をひととおり読むと、イフリートの壁画に刻まれた文章も読めるようになる。その文章の内容は、マダイン・サリが壊滅した夜に、舟で脱出した母娘にあてた父からのメッセージ。つまり……？

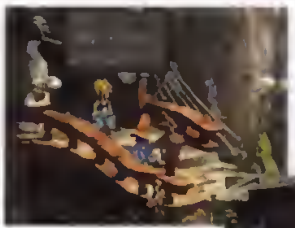
NO.2 ビビの育ての親 クワンの謎にせまる

ビビを育てた人物であるクワンとは何者なのか。そして、どのようないきさつでビビを育てることになったのか。それを知ることができるイベントが、以下のⒶ～Ⓒだ。

ⒶDISC 1～2・ク族の沼(霧の大陸)でクイナをはじめて仲間にするときに、ビビがクエールに対してクワンのことを質問する。

ⒷDISC 3・カードゲーム大会開催時のトレノで発生するATE『いかにして彼はその地に立ったか』の途中に出てくる選択肢で「ちょっと家に帰ってみようかな」を選んだあと、カードゲーム大会終了前にクワン洞のMAP 30-3 釣り場へ行くと、クワンに拾われたときのエピソードをビビが語る。

ⒸDISC 3～4・ヒルダガルデ3号入手後、パーティーにビビとクイナの両方がいる状態でクワン洞のMAP 30-2 洞窟内へ行くと、クワンとクエールの関係や、クワンが目覚めたという「真の食の道」のことが明かされる。



←Ⓑはイベント発生条件が少し複雑なうえ、見られる時期もかぎられているので要注意。



➡Ⓒのイベントを見たあとは、MAP 30-3 釣り場の一角でエルメスのくつが拾えるようになる。



NO.3 ゼネロ、ベネロ、ゲネロ……の人捜し

DISC 4でリンドブルム・劇場街(復興後)のMAP 67-14 劇場通りに行くと、ゼネロとベネロがタンタラスの仲間たちを捜しに出発するシーンが見られる。以降は、下記の「シナリオ上のイベント」をひとつ以上終わらせたあと、劇場通りからMAP 67-16 アジトへ入ろうとするたびに、ゼネロの兄弟たちが姿を現す。これをくり返して、下表の「兄弟たちの出発シーン」を最後まで見てからアジトに入ると、まもりの指輪が入った宝箱が出現するのだ。なお、残っている「シナリオ上のイベント」の数が、残っているシーンの数よりも少なくなると、「兄弟たちの出発シーン」を最後まで見ることが不可能になってしまうので、イベントを連続して終わらせることは極力避けよう。

すべてのシーンを見たあとも同じようにくり返すと、ふたたび最初のシーン(ゼネロとベネロが捜しに行く場面)から順次進展していく。ただし、「シナリオ上のイベント」の数が足りないため、もう一度最後のシーンまで見ることはできない。

シナリオ上のイベント

- 神竜とのバトル後、記憶の場所に到着する
- 記憶の場所のMAP 17-3 外部通路で、マリリスを倒す
- MAP 17-20 忘れぬ記憶で、アレクサンダー召喚時の様子を見る
- MAP 17-21 人々の記憶で、ジタンのひとりごとを聞く
- MAP 17-22 人々の記憶で、嵐の夜にダガーが船出したときの様子を見る
- MAP 17-23 時の狭間で、天空に浮かぶ巨大な眼に関する話を聞く
- MAP 17-24 時の狭間で、ティアマットを倒す
- MAP 17-19 星の出会いで、ふたつの星に関する話を聞く
- MAP 17-15 生まれる者で、クイナがおぼれる場面を見る
- MAP 17-13 原初の海で、記憶の話を聞く
- MAP 17-12 原初の海で、クラーケンを倒す
- MAP 17-18 ガイアの産声で、誕生したばかりのガイアの話を聞く
- MAP 17-30 虚空への門で、リッチを倒す
- MAP 17-29 虚空への門で、何もないのがはじまりという話を聞く
- MAP 17-28 始まりの場所へを抜けて、クリスタルワールドに到着する
- クリスタルワールドのMAP 23-5 クリスタルワールド❺で、デスゲイズを倒す

■兄弟たちの出発シーン

発生順番	シーンの内容
1	ゼネロとベネロが、タンタラスの仲間たちを捜しに行く
2	ゲネロが、ゼネロとベネロを捜しに行く
3	デネロが、それまでに登場した兄弟を捜しに行く
4	ベネロが、それまでに登場した兄弟を捜しに行く
5	ベネ子が、それまでに登場した兄弟を捜しに行く
6	ゼネ子が、それまでに登場した兄弟を捜しに行く
7	ゲネ子が、それまでに登場した兄弟を捜しに行く
8	デネ子が、それまでに登場した兄弟を捜しに行く
9	ベネ子が、それまでに登場した兄弟を捜しに行き、ジタンが首をかしげる

NO.4 キャラクターの名前を変更できる

ネミングウェイのカードを持っている状態で、ダゲレオのMAP 36-1 入口の中2階へ行き、調べ物をしている男に話しかけると、ネミングウェイのカードを見せてくれと言われる。彼にカードを見せれば、仲間になっている8人のキャラクターの名前を変更できるのだ。ちなみに、ネミングウェイのカードを持っていないときに話しかけると、この男は「100人名付ければ私も彼のようになれるのだ……」と言うが、たとえ名前の変更を100回行なっても、とくに変化は起こらない。

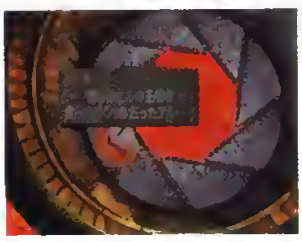


←名前の変更は、ネミングウェイのカードを持っているかぎり、何度でも行なえる。

NO.5 せまる時間切れ そのとき幽閉中の仲間は

デザートエンプレス(脱獄時)のMAP 44-5A 拷問室(シド操作時)における、シドが砂時計のカギを取るイベント(→P.304)では、残り時間が3分59秒～2分00秒のあいだにカギを取るのに失敗すると、牢獄内にいる仲間のひとりの困った様子が見られる。また、残り時間が1分59秒～0分10秒のときに失敗すると、同じキャラクターがせっぱ詰まっている様子を見られるのだ(いずれも1回のみ)。なお、残り10秒を切ってから失敗した場合は時間切れになってしまう。

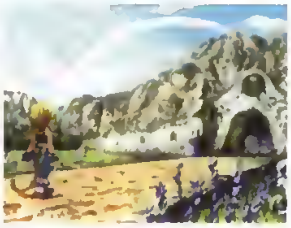
様子を見ることができるキャラクターは、「スタイナー＞ビビ＞フライヤ＞クイナ」という優先順位にもとづいて決定。ただし、デザートエンプレス(脱獄時)で操作キャラクターになる人物は、様子を見られるキャラクターの候補から除外される。操作キャラクターは「エーコ＞スタイナー＞ビビ＞フライヤ」という優先順位で決まるため、たとえば牢獄内にエーコがいない場合は、スタイナーの様子を見たくても、彼が操作キャラクターになるので見られない、ということになる。



←クイナの様子を見るには、スタイナー、ビビ、フライヤを牢獄内へ残さずにおく(ウイユヴェールへ向かわせる)必要がある。

NO.6 ブルメシア山麓の空にかかる虹

ブルーナルシス入手後から輝く島に入るまでのあいだに、フライヤがパーティーにいる状態で北ゲート(ブルメシアアーチ)へ立ち寄ってみよう。すると、空に虹がかかっているのを見ることができる。ただし、虹がかかるのは1回のみ。



NO.7 ポケつづけるジタンにきっついツッコミ

劇場艇ブリマビスタ(ゲームスタート時)のMAP 31-2 会議室で会議を行なっているときに、まちがった選択肢を3回選ぶと、バクーのツッコミが「なんべんやらせるんじゃ!」に変化する。さらに、そのまま同じ選択肢を選びつづけて、選択回数が合計64回になると、いきなり会議室にルビィがやってきて「あんたちょっとしつこすぎるんとちゃうのんっ!!」とツッコミを入れてくるのだ。

NO.8 資料室でさぼるラウダ隊員

アレクサンドリア城(ガーネット捜索時)でスタイナーを操作しているとき、MAP 5-1 資料室❶にいるラウダに命令することができる。そのあとで資料室に入り直すと、平行に3つ並んでいる本棚のいずれかの裏に、ラウダが隠れているのだ。なお、どの本棚の裏にいるかはランダムで決まる。



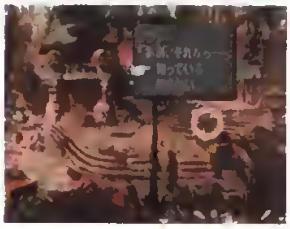
←話しかけるとラウダは逃げていくが、資料室に入り直すと、ふたたび本棚の裏に隠れている。

NO.9 ダガーの選択しだいでエブの対応が変わる

はじめてダリの村を訪れたときに発生するATE『ダガー、まだまだがんばる』内の選択肢で「品をみせてもらう」を選ぶと、ダガーに対する看板娘エブの接客態度が良くなる。DISC 2でトレノを訪れる時期に、ダリの村へ寄り道することができるが、そのときにもエブは親しげに対応してくれるのだ。なお、もう一方の選択肢を選ぶか、このATE自体を見なかった場合は、ダガーに対するエブの対応はごくふつうのものになる。

NO.10 敵対する旧知の仲ニコルとジャスティン

リンドブルム・商業区(崩壊後)のMAP 66-1 商店通りにいるアレクサンドリア女兵(ニコル)と、MAP 66-2 大通りにいる緑色の服の男(ジャスティン)。このふたりは知り合いで、しかもいわくつきの仲らしい。リンドブルム巨大城(崩壊後)でシドと再会したあとならば、以下の手順でお互いのメッセージをそれぞれに伝えることができる。



←ここにいる女兵士がニコル。メッセージを伝え終えても、残念ながら、両者の考えが変わることはない。

それぞれにメッセージを伝える手順

❶ニコルに話しかけ、問いかけに「知っている」と答える
❷ジャスティンに話しかける
❸ニコルに話しかける

NO.11 ダガーの練習風景をのぞいてみませんか?

はじめてダリの村を訪れたときに、MAP 38-1 村の通りから宿屋の部屋をのぞき見ることが可能。最初は誰もいないが、MAP 38-4 武器屋でダガーと会話したあとならば、ダガーが庶民の言葉を練習する風景が見られる。



←一度練習風景を見たあとMAP 38-3 宿屋の部屋でダガーと合流したあとは、のぞき見自体ができなくなる。

NO.12 老人に場所をゆずる礼儀正しいスタイナー

ダリの地下を探索したあと、物見山でスタイナーがモリッドを追いかける場面では、モリッドを追い越してMAP 64-2 小屋に入ることができる。その直後、モリッドの通行のジャマになるような位置にスタイナーが立っていると、あとから入ってきたモリッドに対して、スタイナーが場所をゆずる動作を行なう。



NO.13 ギサールの野菜をタダで何度ももらう方法

はじめてチョコボの森に立ち寄ったときには、かならずメネからギサールの野菜をもらえる。これは本来、ワールドマップ上でチョコ(チョコボ)を呼ぶために渡されたもの。しかし、チョコを呼ばずに、ショップで売却したりバトルで使ったりしてギサールの野菜の所持数をゼロにしておくと、ふたたびチョコボの森に入ったさいに、またギサールの野菜がもらえるのだ。ちなみにこれは、チョコを呼ぶまで何度でもくり返すことが可能。



NO.14 早い時期にクイナを仲間にするとこんな特典が

リンドブルムでの狩猟祭終了後に、早い段階でクイナを仲間にしておくと、以降は特定の場所で専用のセリフやイベントを見ることができる。そのなかのいくつかを紹介しよう。

Ⓐブルメシアの MAP 55-9 通路へ入ったときに起こる会話で、ビビに対してクイナがひとこと言う。

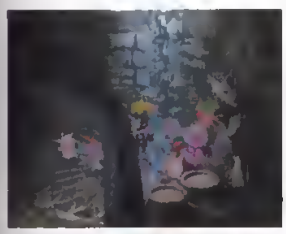
Ⓑブルメシアに入る前に北ゲート(ブルメシアアーチ)へ行くと、クイナの行動を見たフライヤが感想を言う。

Ⓒクレイラの街において、専用のATEやイベントが発生する(→P.270)。



NO.15 モグタ&モグミ夫婦の愛の営み

ギザマルークの洞窟の MAP 18-5 洞窟❸にいるモグタ&モグミのモーグリ夫婦は、シナリオ進行に応じて子どもを増やしていく(下表参照)。



←最終的には5人家族になる。3人の子どもたちがところせましと駆けまわり、じつににぎやかな雰囲気だ。

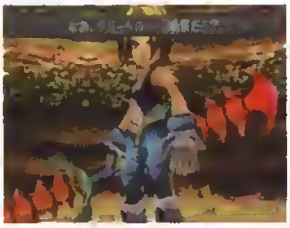
■子どもの人数が増えるタイミング

人数	増えるタイミング
1人目	DISC 2・リンドブルム崩壊時
2人目	DISC 3・ブルーナルシス入手時
3人目	DISC 4開始時

NO.16 エーコの召喚に一同びっくり

エーコが仲間になってからヒルギガース戦終了までのあいだに、コンデヤ・パタ山道でのバトルでエーコが『召喚』コマンドを使うと、驚いたジタンとダガーが感想をもらす(最初の1回のみ)。

同様に、ヒルギガース戦終了までに、コンデヤ・パタ山道でのバトルでエーコが『召喚』を行なったかどうかによって、ヒルギガース戦終了後の会話と、はじめてマダイン・サリを訪れたさいの会話も、多少変化するのだ。



←感想の内容は、ジタンとダガーがそれぞれ戦闘不能状態かどうか、その召喚でバトルが終了したかどうかによって多少変わる。

NO.17 ドーガの魔導器とウネの夢幻鏡の秘密

ミニゲーム『オークション』(→P.343)で競り落とせる珍品、★ドーガの魔導器と★ウネの夢幻鏡。DISC 4になったら、この両方を持っている状態で黒魔道士の村に行き、MAP 29-6 宿屋でオルゴールの前に立っている黒魔道士123号に話しかけてみよう。すると、オルゴールから自動的に曲が流れ出し、村から出るまではゲームのBGMが変化するのだ。また、はじめて曲が流れ出たときのみ、ふたりの人物の声も聞こえてくる。



←流れるのは「FFⅢ」で使用された「ドーガとウネの館」という曲。聞こえてくる声も、ドーガとウネというふたりの魔道士のものだ。

NO.18 ダリで武器屋を経営する母娘のその後

DISC 3で、ダリの村の MAP 38-4 武器屋にいるエイシャに話しかけると、1週間の店番を頼まれる(一度のみ)。ただし、このときの選択結果によって変化するのは、直後のセリフだけだ。

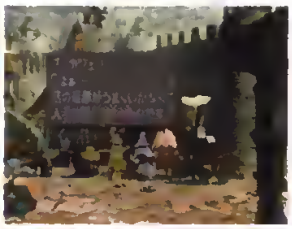
ちなみに、DISC 4になるとエイシャとエブの母娘は旅立っており、マリーとジェフのふたりが店番をしている。武器屋内の伝言板には「捜さないように」と書かれているが、実際に世界中を捜しても、この母娘を見つけることはできない。

NO.19 マリーとジェフのなれそめ

DISC 4になるとダリの村のMAP 38-4 武器屋で店番をしはじめるマリーとジェフは、かつて南ゲートで、それぞれ道具屋ヴェガのバイトと、道具屋アルタイルの経営をしていた。いかにしてふたりは出会い、ダリの村にまでやってきたのか、その変遷をたどってみよう。

DISC 1

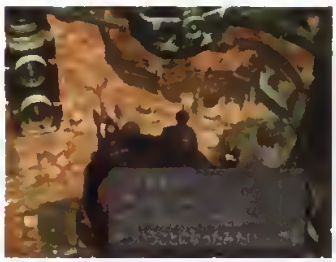
ジェフは道具屋アルタイルの経営に失敗し、店が人手に渡ってしまったため、南ゲート(ボーデン駅)のMAP 58-2 ボーデンの門内でひとり途方に暮れている。そんなジェフを、マリーは遠くから見ているだけだったが、南ゲートを越えるためにボーデン駅を訪れたスタイナーの進言を受けて、彼女は行動を起こす。



←店を失い、ため息をついている元経営者のジェフ。呼び名も、なさけないことに「プーのジェフ」。

DISC 3

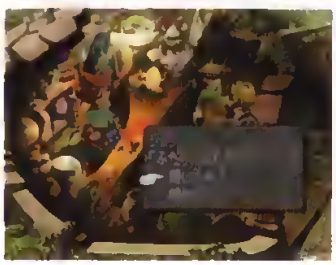
南ゲート(アレクサンドリア駅)のMAP 60-2 アレクサンドリア駅で、マリーが道具屋の店先に、ジェフが道具屋のわきに立っている。店の名前は「ヴェガ」から「ヴェガ&アルタイル」に変わっているが、マリーの肩書きはバイトのままだ。



←マリーに背中を押されるまま、ジェフは「バイト見習いのジェフ」として働きはじめたようだ。

DISC 4

南ゲート(アレクサンドリア駅)が壊れてしまったためにダリの村へきたふたりが、エイシャに頼まれて武器屋の店番をしている。店のカウンターにいるマリーの肩書きはバイトのままだが、ジェフは「バイトのジェフ」に格上げされた。



←ジェフに話しかけると、マリーとジェフの出会いから現在に至るまでの話を聞けることがある。

NO.20 名を変え街を渡り歩く4本腕の男

アレクサンドリア(タンタラス上演時)にて会うことができる、「裏通りのジャック」を名乗る4本腕の男。じつは彼は、スリで旅費をまかないながら世界をまわっており、トレノやダゲレオにも出没する。そんな彼の行動を追ってみよう。

アレクサンドリア(タンタラス上演時)

MAP 3-12 裏通りでスリを働いており、油断していると、こちらの所持ギルを盗まれてしまう。カードゲームにくわしい男としても有名。

DISC 2から、DISC 3のカードゲーム大会終了まで

トレノにおり、「4本腕の男」という名前でスリを働いている。ATE『名物』でダガーから1000ギル(または500ギル)を盗んでいくのが彼だ。



←サラマンダーのことを知っているらしく、DISC 3では彼をつかまえて賞金を得るべく、エーコを人質にしようともくろむ場面も。

トレノでのカードゲーム大会後

ダゲレオに滞在。以前と同じ「4本腕の男」という名を名乗り、話しかけるとジタンのトレジャーハンターランクを教えてくれる(→P.353)。



←ジタンのトレジャーハンターランクがSならば、ここで彼の本名を聞くことができるのだが……?

NO.21 リンドブルムの星アレクサンドリアへ

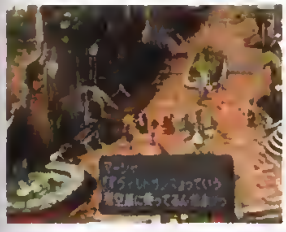
DISC 2にて、リンドブルム・商業区(崩壊後)のMAP 66-4 宿屋❷でモーグリのモードンに話しかけると、ルビィからの手紙「スター気取りのキザなやつ」を読むことができる。手紙の内容は、役者が足りないので、リンドブルムのキザなやつ——すなわち、リンドブルムで大人気のスター、ロウェルを連れてきてくれというもの。これを読んだのち、リンドブルム・劇場街(崩壊後)のMAP 66-14 劇場通りにいるロウェルに話しかけると、彼は喜々としてアレクサンドリアに旅立っていくのだ。

なお、このイベントを見ていなくても、ブルーナルシス入手後には、ロウェルがアレクサンドリア(崩壊後)のMAP 4-7 小劇場に登場する。



NO.22 つかの間の一家だんらん

リンドブルム・商業区(通常時)のMAP B5-3 大通りで母娘(エレナ、マーシャ)に合計2回話しかけたあと、同マップに入り直すと、父親のドルフも現れて一家が勢ぞろいする。ただし、この光景は狩猟祭前にしか見られない。なお、ドルフがいる状況でマーシャに話しかけると、父親が飛空艇「ヴィルトガンス」に乗っていると話す。



←ヴィルトガンスとは、リンドブルムが所有する飛空艇のこと。カードにもその名前とイラストが使われている。

NO.23 泉のギルを拾って ごろつきがパワーアップ

トレノのMAP A6-1 門にある泉にギルを合計50回以上投げこんだのち、ほかのマップ、あるいはワールドマップからこのマップへ入り直し、泉の前にいるごろつきにカードゲームを挑んでみよう。すると、ごろつきは泉に落ちていたギルを拾って新しいカードを購入したと言い、以前とは異なるカードを使ってくるのだ。

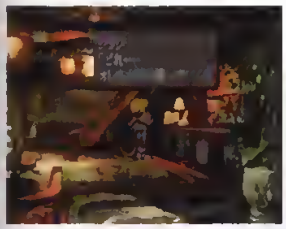


←具体的には、「カードNo.において、ひとつあとのカード」を使用するようになる(→P.384、385)。

メッセージ編 NO.24~42

NO.24 リンドブルム宿屋あての お客さまの声

リンドブルム・商業区の宿屋のカウンターには、「お客さまのこえ」と題するノートが置かれており、宿泊客の要望や感想を読むことができる。その内容はシナリオの進行時期によって変わるほか、DISC 3以降にノートを調べたときは、ジタンがメッセージを書きこむのだ。



←DISC 3以降にはじめてノートを調べたとき、ジタンがメッセージを書きこみ、以降はそのメッセージが読めるようになる。

■ノートに書かれている内容

シナリオの時期	内容
DISC 1	ラニの文句
DISC 2	ディランのグチ
DISC 3~4	ジタンの感想と要望

NO.25 見栄っ張りウズの 舌先三寸人生

リンドブルム・商業区(通常時)のMAP B5-10 広場(商業区)にいるウズという男。彼も狩猟祭の参加者らしく、狩猟祭の開催前に話しかけたときは自信満々のセリフを吐くのだが、開催中にトップの選手として名前が出ることは一度もない。それどころか、開催後に彼に話しかけたとき、ジタン以外のキャラクターが優勝していた場合は「あんたが弱すぎるからやる気が失せた」と負け惜しみを言い、ジタンが優勝していた場合は「なんなりと(お申しつけください)」とゴマをする。

NO.26 狩猟祭中にトップの選手の ウワサ話が聞ける

DISC 1のリンドブルムで開催される狩猟祭の真っ最中に、各地区にある駅で駅員に話しかけると、その時点でトップの(狩猟Ptが一番高い)選手に関する話を聞くことができる。トップになる可能性がある選手は、下表の計8人。ちなみに、謎の食通の正体はクイナだ。



←トップがジタン以外のときは、プロフィールを語ったあとで私見を述べる。トップがラニのときの話は必見。

■駅員から聞ける話の内容

トップの選手名	話の内容(プロフィール)
ジタン	(とくに語られず)
ビビ	黒魔法の使い手
フライヤ	ブルメシア出身の竜騎士
謎の食通	片っ端から獲物を食べてしまう
ラニ	自称「愛の狩人」
ゲネロ	劇場街に住む3人兄弟の末っ子
イワン	リンドブルム近海の魚師
ベルナ	リンドブルム城の料理長

NO.27 ジタンの返答にサラマンダーが思うことは

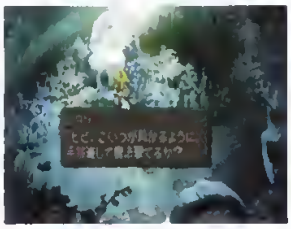
DISC 3で4つの祠を攻略した直後に、サラマンダーから「何がお前を動かしている？」と問われる場面で出る3つの選択肢。このときの選択は、直後の受け答え以外にも影響をおよぼす。DISC 4でインビンシブルに乗ってリンドブルム巨大城に入り、MAP 70-3C ドック(インビンシブル停泊時)からインビンシブルのMAP 11-2B ブリッジ(リンドブルム停泊時)へ行ってサラマンダーに話しかけると、選択肢で選んだことに対するジタンの結論を問いかけてくるのだ。



←「クジャの目的を突き止めるため」を選んでいた場合、DISC 4でサラマンダーはこう問いかけてくる。

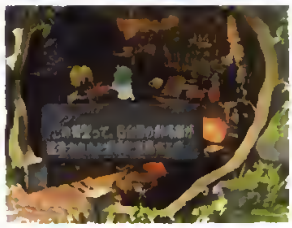
NO.28 どこの氷をはじめて溶かしたかで会話が変化

氷の洞窟には、ビビの魔法で溶かすことのできる氷が5ヵ所にある。はじめて氷を溶かすさいにはジタンとビビのあいだで会話が交わされるのだが、その内容は溶かす場所ごとにちがう。たとえば、はじめて溶かすのがモーグリを包む氷ならば、ジタンのセリフは右の写真のように、モーグリを気づかったものになる。



NO.29 劇場艇の模型を前にしてのセリフのちがい

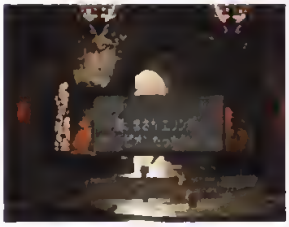
物見山のMAP 64-2 小屋で劇場艇の模型を調べると、そのときの操作キャラクターごとに異なるセリフが聞ける。なお、ミニゲーム『コーヒー豆』(→P.351)を終えると、劇場艇の模型はジタンが受け取り、物見山からなくなってしまうため、以降は調べることができなくなる。



←ジタンがはじめて模型を調べるときに発生する会話の内容は、DISC 1かDISC 3かで異なる。

NO.30 カードゲーム大会後の会話内容が変わる

DISC 3におけるトレノのカードゲーム大会で、決勝戦を行なったあとに行なわれる船乗りのエリンとの会話は、DISC 1にて彼女に話しかけていたかどうかで内容が変わる。なお、DISC 1でエリンと会える場所は、リンドブルム巨大城(通常時)のMAP 68-3 廊下❷だが、リンドブルム・劇場街(通常時)のMAP 65-1B アジトを訪れてから狩猟祭終了までのあいだは、どこかに移動しているらしく、彼女の姿が見当たらない。

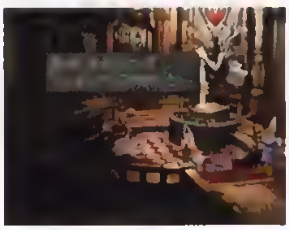


←DISC 1で会話をしていた場合は、エリンがチャンピオンであることにジタンが驚くセリフになる。

NO.31 シドに謁見する前にのみ登場する人物

DISC 1ではじめてリンドブルム巨大城を訪れたとき、シドと謁見するためにリフトに乗るまでのわずかなあいだのみ、MAP 68-2 廊下❶のソファーに老人ウマエーダという人物がいる。この老人に話しかけると、やたらと長い話をするうえ、話し終わらないうちに本人が寝てしまう。

また、この時期にMAP 68-A 駅に行くと、カーゴシップ見たさにドックへ走っていくゼボルト機関長と会える。ただし、MAP 68-1A ドック(カーゴシップ停泊時)に行っても彼の姿はない。



←ウマエーダに話しかけると、あまりに話が長いため、名前が途中で「話の長い老人ウマエーダ」に変わる。

NO.32 ジタンに身ぐるみはがされた兵士の悲劇

DISC 1で、リンドブルム巨大城の見張り塔にいるダガーのところへ行くときに、ジタンが上級兵の衣服を奪って変装する場面がある。このとき、衣服をはがされた兵士はジタンによってMAP 68-4 客室のクローゼット内に閉じこめられているのだ。クローゼットを調べると、この兵士の声を聞くことができるのだが、どうやら彼は暗所恐怖症のようで……。



NO.33 物知りモグタローのアドバイス集

DISC 1で発生する強制ATEに登場し、操作方法やゲームシステムについて教えてくれる、モーグリのモグタロー。彼とは、世界中にあるク族の沼で会うことができ、そこで話しかけて「行き先を教えて欲しい」を選択すれば、つぎに行くべき場所をアドバイスしてもらえる。このアドバイスのなかには、限定された短い期間しか表示されないものもあるため、すべての種類を見るのは難しい。以下に、モグタローから聞くことができるすべての"つぎに行くべき場所のアドバイス"のおおまかな内容を紹介しよう。

■期間別・モグタローのアドバイス

	時期	アドバイスの内容
❶	狩猟祭後～DISC 1終了まで	ブルメシアはもっと北。途中でギザマルークの洞窟を通らなきゃいけない
❷	DISC 2開始～クレイラの街に到着するまで	クレイラはブルメシアの西だ
❸	リンドブルム巨大城（崩壊後）を出る～フォッシル・ルーに入るまで	この沼に、外側の大陸に進むための入口がある。ク族と話してみたらどうか
❹	フォッシル・ルーに入る～外側の大陸に出るまで	フォッシル・ルーには一方通行の道もあるらしい。もどってこれなくなるかも
❺	外側の大陸に出る～コンデヤ・パタで黒魔道士と遭遇するまで	谷にかかった橋のような建物に行ってみろ
❻	コンデヤ・パタで黒魔道士と遭遇する～黒魔道士の村で一泊するまで	南に見える、崖と山脈にはさまれた大きな森を奥へ進んで、あやしい場所に入ってみろ
❼	黒魔道士の村で一泊する～コンデヤ・パタ山道を通過するまで	「聖域」へはコンデヤ・パタから山道を越えて行く。行きかたはドワーフたちに聞け
❽	コンデヤ・パタ山道を通過する～DISC 3にて黒魔道士の村でクジャの隠れ家の場所を聞くまで	そんなに人を頼りにしてちゃ、一流の冒険者になれないぞ！
❾	黒魔道士の村でクジャの隠れ家の場所を聞く～デザートエンプレスに入るまで	クジャの隠れ家は外側の大陸にあるキエラ砂漠。砂が流れこむ場所のどれかが入口だ
❿	忘れ去られた大陸に到着～ウイユヴェールに入るまで	ワールドマップで大きな地図（ナビマップ）を開いてウイユヴェールって場所を探せ
⓫	ウイユヴェールに入る～ゲーム終了まで	そんなに人を頼りにしてちゃ、一流の冒険者になれないぞ！（※1）

※1……飛空艇入手後は、このあとに飛空艇の操作方法を説明してくれる

NO.34 チョコボの森での会話は入る時期で変化

はじめてチョコボの森を訪れたときに交わされるメネとの会話は、どのタイミングで森に入ったかによって変化する。以下に、変化するおもな部分を抜粋して紹介しよう。

ちなみに、下表の❶と❷でメネが言うところの「可愛くない女の子」とは、シークレットNo.35を読めばわかるとおり、ダガーのことを指している。彼女のキゼンたる態度がかわいくない（＝腹立たしい）と思ったメネのこのセリフで、ジタンは「ダガーはここには立ち寄っていない」とカンちがいをしてしまうわけだ。

NO.35 ダガーたちがチョコボの森を通過した事実

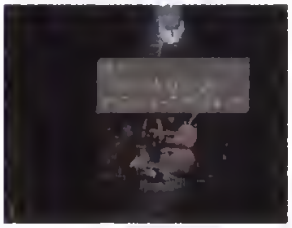
DISC 1における南ゲート（ボーデン駅）のMAP 63-4 鉄馬車で、スタイナーがダガーの行動をほめたたえるときに出てくる、「チョコボの森でのずうずうしいモーグリに対するキゼンたる態度」という話。これは、チョコボの森でメネとイザコザがあったことを示しており、下表のメネのセリフにつながっている。ただし、ギザマルークの洞窟のMAP 135-C 舞神窟でギザマルークを倒すまでのあいだに、ジタンたちがチョコボの森を訪れなかった場合、スタイナーの話は「南ゲートに着いた見事な方向感覚」というものに変わってしまう。

■各タイミングごとのジタンとメネの会話内容

	時期	会話内容
❶	DISC 1終了まで	ジタン「なぁ、髪の長い可愛い女の子がここに来なかったか？」 メネ「ん～～～可愛くない女の子なら見た」 ジタン「そっか、こっちには来てないか……。やっぱり、ブルメシアを目指してるのか……遠回りしてる場合じゃないな、急がないと！」
❷	DISC 2開始～クレイラの街に到着するまで	ジタン「なぁ、髪の長い可愛い女の子がここに来なかったか？」 メネ「ん～～～可愛くない女の子なら見た」 ジタン「そっか、こっちには来てないか……。いったいどこに行ったんだろう……ぐずぐずはしていられないな」
❸	リンドブルム巨大城（崩壊後）を出る～フォッシル・ルーに入るまで	ジタン「リンドブルムの北の、ひょうたん形の沼に行こうとしてるんだ」 メネ「ぜんぜん方向が違うクポ。この森はリンドブルムの東にあるクポ」
❹	フォッシル・ルーに入る～DISC 3終了まで	メネ「それにしてもこんなところに人なんて、珍しい」 ジタン「いや、フラフラしてたらなんとなく、さ。いろいろ行かなきゃならないところはあるんだけど」
❺	DISC 4開始～ゲーム終了まで	メネ「それにしてもこんなところに人なんて、珍しい」 ジタン「いや、フラフラしてたらなんとなく、さ。いろいろやらなきゃならないことがあるんだけど」

NO.36 スティルツキンがいるかで変わるアトラの言葉

DISC 1でブルメシアのMAP 35-1B 宝物庫にいるモーグリのアトラへ「モックからの手紙」を渡したときに、アトラが言うセリフは2種類ある。手紙を渡す前に、この場所へスティルツキンがきていたかどうかで、どちらのセリフを言うかが決まるのだ。具体的には、部屋の奥にある宝箱を開けるとスティルツキンがやってくるので、その前後で変化することになる。ただし、DISC 2以降だと、宝物庫の宝箱を開けてもスティルツキンが現れないにもかかわらず、アトラに手紙を渡したときのセリフは宝箱を開けた前後で変化する。



←宝箱を開けたあとだと、アトラのセリフはスティルツキンを見た感想になる。

NO.37 やけに気弱なトレノのごろつき

トレノのMAP 46-1A 雑居区にいる街のごろつきは、DISC 2の時点だと、金が落ちていないか探しつつ画面右下にある宝箱(中身は1ギル)に近づく。このとき、宝箱を開けずに放っておくと中身を取られてしまうように思えるが、宝箱に近づいた彼は何もせず、中身をもらうか悩むだけだ。ちなみに、こちらが宝箱を開けたあとに話しかけると、たとえごろつきが見ている前で開けたとしても「なんだ、カラッポじゃねえか……」と言う。

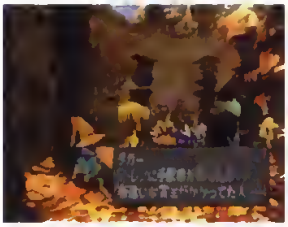
なお、DISC 3～4でトレノに行くと、街のごろつきはハシゴの近くにある宝箱(中身はイエティのカード)の前に立っているが、話しかけたときのセリフはDISC 2の場合と変わらない。

NO.38 狩猟祭の結果が影響するDISC 3での会話

DISC 3で、アレクサンドリアから脱出してリンドブルム巨大城(復興後)のMAP 70-4 客室で目覚めた直後なら、MAP 70-1C 見張り塔❷でダガーと会話ができる。このとき、元気のないダガーの気をまぎらわそうとするジタンのセリフが、DISC 1の狩猟祭でジタンが優勝していたかどうかで変わるのだ。ちなみに、優勝していた場合は約束どおりデートに誘い、優勝していない場合は城下町に誘うのだが、どちらにしても、ダガーの反応を見てあきらめてしまう。

NO.39 手配書に描かれている人物の正体

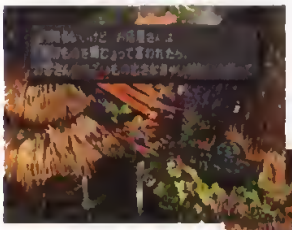
トレノのMAP 46-14 酒場の壁にある手配書に描かれている人物は誰なのか。DISC 2のトレノで手配書を見ていた場合、のちにマダイン・サリのMAP 56-5A 召喚壁(DISC 2～3)でサラマンダー(焔色の髪の男)とはじめて対面したさいに、ダガーが手配書のことを思い出し、その人物がサラマンダーであると判明する。



←トレノで手配書を見るのは、操作キャラクターがスタイナーのときでもかまわない。

NO.40 屋根の上から話し声を聞いてみると……

DISC 2か4で、黒魔道士の村のMAP 29-3 屋根の上に行くと話し声が聞こえてくる。このときに聞ける話の内容は、DISC 2とDISC 4でそれぞれ2種類ずつ用意されているのだ。具体的な内容は下記のとおりだが、いずれの場合も❷の話し声は、❶が発生しない状況か、❶を聞いたあとでこのマップへ入り直さなければ聞くことができないので注意。なお、DISC 4の❷は、基本的な内容こそDISC 2の❷と同じだが、最後にジェノムのツッコミが入る点が異なる。



←ATE「日常と非日常」を見るか、屋根の上で「例のもの」の話を聞くと、道具屋で「例のものを頼む」の選択肢が追加される。



➡ここでジェノムのツッコミを聞くためには、DISC 2の❷を聞かずにシナリオを進める必要がある。

DISC 2で聞ける会話の内容

❶「例のもの」の話(※1)
❷クロネコ合成屋の名前の由来

※1……ATE「日常と非日常」を見ていない場合にのみ聞ける

DISC 4で聞ける会話の内容

❶ジェノムにつける名前について
❷クロネコ合成屋の名前の由来+ジェノムのツッコミ(※2)

※2……DISC 2の❷を聞いていない場合にのみ聞ける



NO.41 こんなときにもセリフが変わる

シナリオやサブイベントなどの進行状況によって、人々のセリフが細かく変化する本作。なかには、同じ場面でも、自分の行動に応じてセリフを変える人物もいるのだ。おもな例を紹介しよう。

●アレクサンドリア(タンタラス上演時)のMAP 1-3 大通り❷にいるさかなおやじ

タンタラス上演時にかぎり、歩いているか立ち止まっているかだけでなく、どちらの方向へ歩いているかによってもセリフが変わる。



←この場所で立ち止まっているときは、門番のアレクサンドリア女兵をながめている。すけべオヤジ……。

●DISC 4で、リンドブルム・商業区(復興後)のMAP 57-9 武器屋にいるアリス

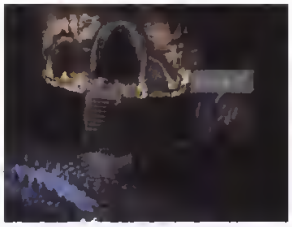
立ち止まっているあいだは商品の在庫チェックを行なっており、そのときに話しかけると、武器屋のカウンターに立っているドラグースもまじえた会話になる。

●リンドブルム・商業区(通常時)のMAP 60-8 教会にいるおじいさん

狩猟祭前にかぎり、歩いているか、座席に腰掛けているかでセリフが変わる。このおじいさんは狩猟祭前だと「今年もイワンかベルナが優勝する」と予想しているが、両名ともザグナルに敗れたらしく、狩猟祭後はそのことをつぶやく。

NO.42 ベルの扉は裏側からでは開けられない

ギザマルークの洞窟のMAP 18-3 洞窟❷で、MAP 18-4 契り窟へ通じるふたつの扉のうち一方を開けて先に進んだのち、開けなかった扉があるほうを通って洞窟❷に引き返すと、「出られない!」というセリフが出て、直後に契り窟へもどされてしまう。たとえ★ギザマルークのベルを所持していても、結果は同じだ。



バトル編 NO.43~53

NO.43 ワールドマップを徒歩で安全に移動する方法

ワールドマップ上を乗り物に乗らずに徒歩で移動するさい、「方向キーを一瞬だけ押して離す」をくり返すという方法でキャラクターを操作してみよう。この方法で移動していると、モンスターとエンカウントしないのだ(例外として、ラグタイムマウスとのバトルは発生する)。

ただし、方向キーを入力する時間がわずかでも長いと(おおまかに言うなら、森や砂漠を移動するさいに、葉が散ったり砂煙が発生するくらい長く入力すると)、エンカウントする可能性が出てしまう。また、この方法で長距離を移動する場合は、方向キーを何百回も入力する必要があるのも欠点。基本的には、ラグタイムマウスとだけ遭遇したいときに利用するのが無難だろう。なお、フィールドマップ上では、この移動方法を使ってもエンカウントは避けられない。



NO.44 オズマを倒すとセリフが変わるモンスター

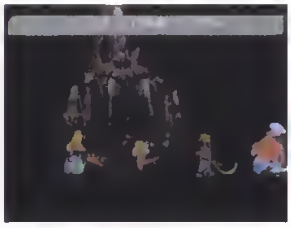
チョコボの空中庭園でのオズマ戦に勝利したあとは、特定のモンスターとのバトルにおいて、モンスターのセリフが通常とは異なるものになる。具体的には、以下のふたつが変わるのだ。

●ヤーン(精霊)

ダイヤモンドを与えると、本来はオズマとのバトルを有利にする恩恵を与えてくれるのだが、すでにオズマを倒しているため意味がなくなり、セリフも専用のものに変わる。

●ハーデス

バトル開始時のセリフが、通常は強気な内容なのに対して、オズマを倒したあとだとアセリを感じさせるものになる。



←オズマがいかに強いかをハーデスは知っているらしく、ジタンたちがそれを倒したことに驚愕する。

NO.45 謎の仮面男のアドバイスを聞く方法

劇場艇プリマビスタ(ゲームスタート時)のMAP 31-1 貨物室で戦う謎の仮面男は、バトルを終えたあとに「ポーションを使うといいぜ」と助言してくれることがある。このセリフは、バトル中に味方4人の誰かが1回でも瀕死状態になった場合にのみ表示されるのだ。

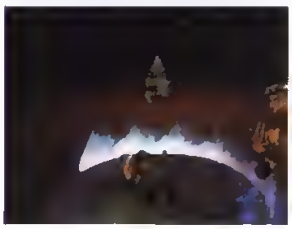
ちなみに、味方のひとりが瀕死状態にならずにいきなり戦闘不能状態になった場合は、条件が満たされない。ただし、戦闘不能状態をフェニックスの尾で解除すれば、そのキャラクターは瀕死状態で立ち上がるため条件が満たされる。



←何てことのないアドバイスだが、これを見るためには、バトル中に味方を瀕死状態にする必要がある。

NO.46 かならずブランクを狙うスタイナー

劇場艇プリマビスタ(ガーネット逃走時)のMAP 31-7 舞台下❶で行なわれるスタイナー(1回目)とのバトルでは、残りHPがゼロになったスタイナーがブランクに対して思いつきで「知らない技」を使う。この技は、たとえブランクが戦闘不能状態でも、倒れている彼に向けて使用するのだ。



←戦闘不能状態になっているブランクが「知らない技」を受けた場合、身につけていた鎧を壊された時点で立ち上がる。

NO.47 ひ弱なハーゲンとワイマール

劇場艇プリマビスタ(ガーネット逃走時)のMAP 31-9 舞台では、スタイナー(2回目)+ハーゲン+ワイマールとのバトルが行なわれる。このバトル中、ハーゲンとワイマールは、スタイナーか自身の残りHPがゼロになると、情けないセリフを残して逃げてしまう。また、ワイマールはダメージを受けてHPがゼロにならなかった場合、一度だけ泣きごとをしゃべる。隊員がこんな状態では、ベアトリクス隊の女兵士に「ブルート隊はうだつが上がらない」と言われても仕方がない……。

NO.48 ジタン最後の力をふりしぼり味方を逃がす

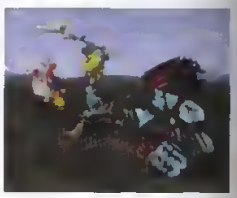
ジタンが毒、死の宣告、徐々に石化状態のいずれかのとき、それらの効果によって石化もしくは戦闘不能状態となる直前に『とんずら』を使わせてみよう。すると、ジタンは石化もしくは戦闘不能状態になるが、バトルからは逃げられる。

NO.49 この状態になれば逃走は確定

通常、逃走動作(キャラクターが敵に背を向けて走っている動作)は、L1+R1 ボタンを押しつづけているあいだにのみ行ない、これらのボタンから指を離すと即座に中断してしまう。しかし、敵や味方の誰かが行動している最中に、L1 や R1 ボタンから指を離しても、逃走動作を中断しないことがある。じつは、これは「逃走の成功が確定した」ことを示しており、直後にバトルの決着がつかないかぎりは、かならずバトルから逃走できるのだ。

NO.50 勝利ポーズあれこれ

バトルに勝つと各キャラクターはそれぞれ独自の勝利ポーズをとるが、下記のように、勝利ポーズをとらない状況や時期もある。ちなみに、ふたつの種別の武器を装備できるキャラクターのうち、ジタン、ガーネット、エーコの3人は、どちらの種別の武器を装備しているかで、それぞれ異なる勝利ポーズをとるのだ。

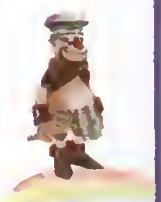


全キャラクター共通・勝利ポーズをとらない状況

- バトル終了時に、石化、猛毒、戦闘不能状態のいずれかになっていた
- 終了時にBGMが変化しないバトルで勝利した

キャラクター別・勝利ポーズをとらない時期

- ビビ……DISC 1でギザマルークの洞窟に入ってからDISC 2でコンデヤ・パタを訪れるまで
- ガーネット……DISC 2のアレクサンドリア城(ダガー救出時)で救出されてからコンデヤ・パタを訪れるまで、DISC 3でブルーナルシスを入手してからグルグ火山でエーコを救出するまで
- スタイナー……DISC 2のアレクサンドリア城(ダガー救出時)において、牢屋を脱出してからフライヤ&ベアトリクスの加勢に向かうまで
- サラマンダー……仲間に加わってからDISC 3のイプセンの古城でジタンに勝負を挑むまで



NO.51 ボムがヒトダマに

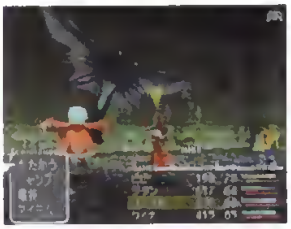
ボムに対して召喚『フェンリル(大地の怒り)』で攻撃すると、そのあとに『おおきくなる』を実行したボムの姿が消えることがある。このとき、姿を消したボムを毒＋暗闇状態にする(または事前にそれらの状態にしておく)と、それぞれのステータス異常が発生していることを示すグラフィック同士が、右の写真のように重なって表示されるのだ。それはまるで、紫色のヒトダマが宙をただよっているように……見える?



NO.52 「カスタム」でふたり同時プレイ

コンフィグ画面で「キャラクタそうさ」を「カスタム」に設定して●ボタンを押すと、バトル中における各キャラクターの操作を、1P側と2P側のコントローラに割り振ることができる(バトル以外の場面は、すべて1P側で操作)。パーティー内のキャラクターを2P側にも割り振れば、バトルにおいてふたり協力プレイが楽しめるわけだ。

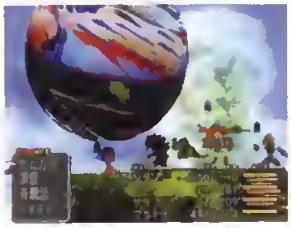
なお、ふたり協力プレイをする場合は、「いずれかのキャラクターのコマンドウインドウが開いたら、そのキャラクターを担当している側にあらゆる操作(●ボタンによるキャラクターの切りかえ、逃走、ポーズなど)が移行する」点に注意。設定が「カスタム」になっているあいだは、バトル画面の右上に、現在どちら側のコントローラで操作できるのかが表示されるので、操作で混乱したときは、その表示で判断するといいだろう。



←協力プレイ中。息の合ったコンビプレイを目指すか、それともデタラメな行動で相方を混乱させるか?

NO.53 オズマのご乱心

チョコボの空中庭園で戦えるオズマは、本作最強のモンスターだ。しかし、青魔法『マジックハンマー』を使うなどの方法でオズマのMPをゼロに近い状態にすると、対象が全体であるはずの『カーズ』を対象単体の攻撃として使用したり、こちらに対して『エスナ』を使ってくることがある。



←残りMPが少ない状態だと、通常は全体攻撃である「カーズ」が、単体攻撃になることがある。

バラエティ編 NO.54~77

NO.54 とんかちの秘密

ミニゲーム『ステラツィオ』(→P.352)で、13枚目のステラツィオをクイーン・ステラに渡すともらえる武器、とんかち。このアイテムは装備できる人物がシナしかいないうえ、手に入れたあとでシナが仲間に加わることはないため、合成用の素材としてしか使い道がないように思える。

しかし、じつは所持したままでゲームをクリアすると、エンディングに専用のシーンがひとつ追加されるほか、シナがエンディングで登場するさい、手にとんかちを持っているのだ。



NO.55 ブラックジャックで遊べる

エンディングのスタッフロールが終わって、画面に「THE END」の文字が出ているときに、下記のコマンドを入力してみよう。右の写真のような画面に切りかわり、ミニゲーム『ブラックジャック』をプレイすることができる(→P.363)。



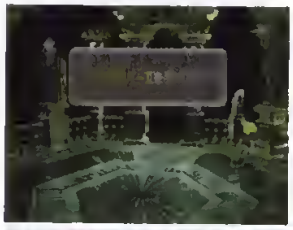
「ブラックジャック」をプレイするためのコマンド

1プレイヤー側のコントローラで、「R2、L1、R2、R2、↑、●、→、●、↓、●、L2、R1、R2、L1、●、●」と順番に入力。この時点で音が鳴ったら、STARTボタンを押す

NO.56 短時間プレイで エクスカリバーⅡが手に入る

ゲーム内のプレイ時間が12時間以内のときに、記憶の場所のMAP 17-20 虚空への門で、リッチ戦を終えて右の柱(下写真参照)に近づくと、フィールドアイコンが表示される。その場所を調べると、エクスカリバーⅡが手に入るのだ。

ただし、12時間以内でこの場所へたどり着くには、最短の手順で物語を進め、バトルの回数はもちろん各バトルにかける時間もかなり減らさなければいけない。しかも、キャラクターのLvを上げたり、装備やアビリティを充実させる余裕がほとんどないため、バトルで勝つこと自体が非常に困難となる。そこで、エクスカリバーⅡ入手を目指したプレイを行なう場合のバトルにおける心得を、いくつか紹介しておこう。



←エクスカリバーⅡは、この場所に手紙とともに置かれている。手紙には、「FFV」に登場した、あるキャラクターの名前が……。

育てるキャラクターを決めておく

物語の序盤から「育てるキャラクター」を決めておき、バトルでは最低でもそのキャラクターにEXPが入るようにすれば、短時間で強いキャラクターを作れる。問題は誰を育てるかだが、攻撃要員として活躍するうえバトルに参加する機会も多いジタン、青魔法『リレイズ』『リミットグローヴ』が非常に役立つクイナの2名は確定。あとの2名はスタイナー、ビビ、フライヤ、サラマンダーのなかから選ぼう。ガーネットとエーコは、強化してもバトルがあまりラクにならないため候補外。

属性、アビリティ、ステータス異常を活用する

モンスターの弱点属性を突きつつ、こちらは受けるダメージを軽減したり不利なステータス異常を防いでいく。バトルの基本とも言えるこれらの事柄が、短時間プレイにおいては必須と考えていい。防御力を無視できるアクションアビリティの重要度も高く、とくにクイナがパーティーにいるときは、9999のダメージを与えることが可能な青魔法『リミットグローヴ』を使えば、ボスモンスター戦を手早く終わらせることができる。

必要なアイテムは、おもに拾うか盗む

必要と思われるものはなるべく、マップ内で拾ったりモンスターから盗む(むろん、あまり時間がかからない範囲で)。強力な装備品を盗めるモンスターとのバトルは、事前にセーブをしておき、狙ったアイテムを短時間で盗めるまで何度もチャレンジしよう。

EXPかせぎは、すぐに倒せるモンスターで行なう

多少はEXPを獲得しなければならないので、短時間で倒せるモンスターとエンカウントした場合は、逃げるより倒すことを考えよう。たとえば相手がアンデッドモンスターならば、白魔法『レイズ』を使ったり、敵に対してフェニックスの尾を使う(+『たたかう』などでダメージを与える)とすぐに倒すことが可能だ。

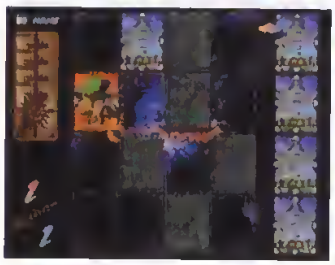
セーブも適度に行なっておく

プレイ時間を短縮するうえでの最大のライバルは、やはりランダム要素。移動中のエンカウントが多かったり、逃走するのに時間がかかったりこちらの攻撃要員が何度も戦闘不能状態にさせられたりすると、それだけで大きなタイムロスにつながってしまう。

そこで、ワールドマップからフィールドマップに入るときやボスモンスター戦の前などでは、セーブしておくことをオススメする。バトルでの時間のロスが多いようなら、リセットして最後にセーブした地点からやり直すわけだ。ちなみに、1回のセーブにかかる時間は、1回のエンカウントによるロスタイムよりも短い。

NO.57 取られたカードを 何枚でも取り返す

カードゲームで敗北してカードを取られたときに再戦を挑むと、相手はかならず、取ったばかりのカードを使用してくる。このとき、再戦の開始時に選んだ5枚のカード+取られたカードの計6枚だけを青色にして勝利し、取られたカードを取り返そう。そのあと、さらに再戦を挑むと、取り返したはずのカードとまったく同じカードを、相手がふたたび使ってくる。なお、同一のカードを相手が使ってくる状態は、カードゲームの結果を下記のⒶ～Ⓒのいずれかにして再戦を挑む……をくり返しているかぎり維持することが可能だ。



←Ⓐの結果にするたびに、同一のカードを得られる。貴重なカードを何枚でも増やすことが可能なのだ。

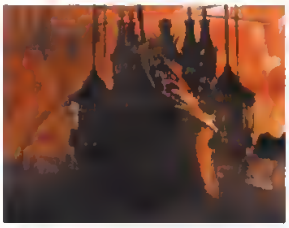
相手が同一のカードを使ってくる状態を維持する方法

Ⓐこちらが選んだカード5枚+取られたカードの計6枚だけを青色にして勝利する
Ⓑ上記のⒶ以外の状況で勝利した場合に、取られたカード以外のカードを取る
Ⓒ引き分ける



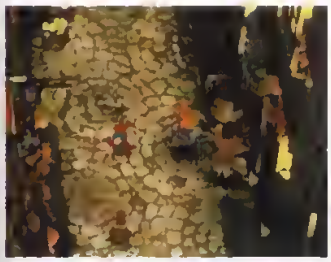
NO.58 タイトルムービーをよく見ると

DISC 1をプレイステーション本体にセットしている場合のみ、タイトルロゴが出るまでのあいだにムービーが流れる。これをよく見ていると、エスト・ガザ以外の、地図上に描かれた「人が住むすべての地域」が表示されるのだ。



NO.59 パックは意地でもビビにぶつかってくる

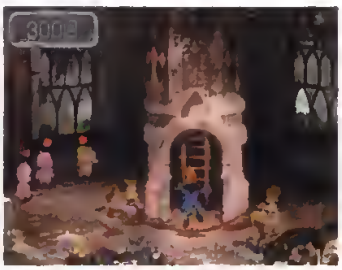
DISC 1のアレクサンドリア(タンタラス上演時)でビビを操作しているとき、MAP 1-1 大通り❶を進んでいると、ネズミの子(パック)に激突される。このとき、走ってくるパックを避けるように移動しても、パックはかならずビビに向かって突っこんでくるため、回避することはできない。



←横へ避けようとしても、パックはビビがいるほうへと角度を変えて向かってくる。

NO.60 ナワトビを跳んだ回数で変わるリアクション

ミニゲーム『ナワトビ』(→P.355)では、何回跳んだときに失敗したかによって、ビビやエーコが終了時に見せるリアクションが変わるようになっている。跳んだ回数とリアクションとの対応は、下表にあげたとおり。

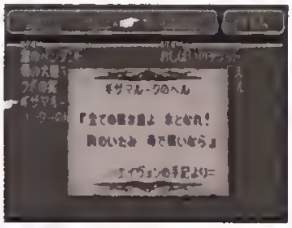


■跳んだ回数とリアクションの対応

跳んだ回数	失敗時のリアクション	
	ビビ	エーコ
0~99回	(とくになし)	(とくになし)
100~199回	帽子の位置を直す	天を見上げる
200~299回	両腕を振ってくやしがる	両手を腰にあててため息をつく
300回以上	ジャンプしながらバンザイを3回行なう	片手でガッツポーズを3回行なう

NO.61 「だいじなもの」の解説に隠された秘密とは

アイテム画面で「だいじなもの」を選び、各アイテムにカーソルを合わせて●ボタンを押すと、アイテムの解説(そのアイテムに関連する伝承や言葉)が表示される。この解説には、とくに意味のないものが多いが、重要な情報、あるいはちょっとしたネタが隠されているものや、特定の条件を満たすと内容が変化するものもあるのだ。



解説に特別な意味がある「だいじなもの」

- ★おしばいのチケット
  ニセモノである証拠として、芝居のタイトルが「きみの子猫になりたい」になっている。ちなみに、芝居の本当のタイトルは「きみの小鳥になりたい」。
- ★ギザマルークのベル
  ★ギザマルークのベルを2個所持していると、それぞれで異なる解説が読める。
- ★銀のペンダント、★追憶のイヤリング
  DISC 3でガーネットと面会した時点(=★天竜の爪と★砂漠の星を入手した時点)で、解説だけでなくヘルプの説明まで変化する。
- ★星宮○○(ステラツィオ)
  13枚目のステラツィオが隠されている場所のヒントになっている(→P.352)。

NO.62 用もないのにモグオを呼びまくると?

ワールドマップ上で■ボタンを押すと、モーグリのモグオがやってくる。彼は、帰るときにセリフを残していくのだが、その内容は、こちらの対応しだいで下記のように変わるのだ。さらに、Ⓒの場合は、連続で行なっているとセリフが変化していき、最終的にはモグオが怒り出してしまう。



←用もなく何度も呼ばれてとうとうキレてしまったモグオ。なお、モグオが怒ったことによるペナルティはとくにない。

モグオのセリフの変化

- Ⓐセーブ画面に切りかえたり(実際にセーブする必要はない)、テントを使用した……「またいつでも呼ぶクポ～」
- Ⓑ「セーブ」か「テント」を選んだあと、すぐにキャンセルした……「知らんクポよ～」
- Ⓒ呼んでも何もしなかった(●ボタンを押すか、「なんでもない」を選ぶ)……「用もないのに呼ぶのは困るクポ!」
  ※(連続)9回目のみ「いいかげんにするクポ～」
  ※(連続)13回目のみ「そろそろやめるクポよ～」
  ※(連続)17回目以降「いたずらに呼び過ぎクポ、ぷふぇっ!」

NO.63 ダガーの蹴りによろめくスタイナー

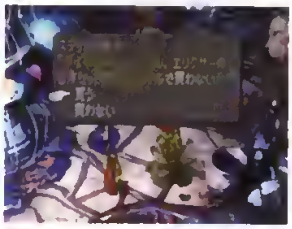
DISC 1における南ゲート(ボーデン駅)のMAP 58-2 ボーデンの門内では、まじめそうな青年(機械主任)、工事人、バイトのマリーに話しかけると、それぞれ2種類の選択肢から返答を選ぶことになる。ここでまちがったほうを選ぶと(マリーとの会話ではどちらを選んでも)、袋がきしんでスタイナーがよろめく。じつはこのとき、対応のしかたを注意する意味で、袋のなかに隠れているダガーがスタイナーを蹴っているのだ。

なお、ダガーに蹴られたあとは、結局もう一方の返答をすることになる(バイトのマリーに話しかけていた場合は、再度話しかけてもう一方の選択肢を選び直す必要がある)。



NO.64 スティルツキンの旅路

DISC 1でアレクサンドリアから旅立って以来、各地で出会うモーグリのスティルツキン。彼に話しかけると、アイテム3点セットを購入することができる。出会える場所ごとに、スティルツキンからアイテムを購入可能な時期が決まっているので、下表を参考にして、忘れずに買っておこう。



←スティルツキンが提示する価格は、買えるアイテムから考えると非常に安い。たとえその時点では不要なアイテムでも、購入しておく価値はある。

■スティルツキンに会える場所と買えるアイテム

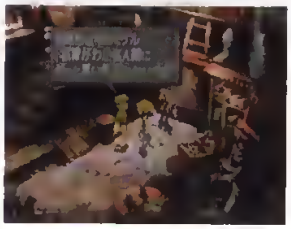
DISC	場所	購入可能な時期	買えるアイテム	購入価格
1	ブルメシアの 58-1 宝物庫	部屋の奥にある宝箱を開けてからDISC 1終了まで	金の針、ハイポーション、エーテル	333ギル
2	クレイラの街の 58-3 宿屋	クレイラの街の砂嵐が消えてからアレクサンドリア軍が攻めてくるまで	ハイポーション、エーテル、フェニックスの羽	444ギル
2	クレイラの街の 58-3 砂溜り	アレクサンドリア軍が攻めてきたとき(※1)		
2	フォッシル・ルーの 58-4 洞窟❶	外側の大陸に出るまで	フェニックスの羽、万能薬、エーテル	555ギル
2	コンデヤ・パタ山道の 58-5 根の道❶	マダイン・サリを訪れるまで	わふだ、テント、エーテル	666ギル
3	アレクサンドリア(ガーネット即位時)の 58-7 尖塔	ビビ操作時	フェニックスの羽、ハイポーション、エリクサー	777ギル
3	ウイユヴェールの 58-8 星々の間	58-10 語り部の間に入るまで	ハイポーション、エメラルド、エリクサー	888ギル
3	ブラン・バルの 58-9 倉庫❶	モーグリ救出後にマップを切りかえてからバンデモニウムに入るまで	ダイヤモンド、エーテル、エリクサー	2222ギル
4	アレクサンドリア(崩壊後)の 58-11 尖塔	(とくになし)	ムーンストーン、ルビー、エリクサー	5555ギル

※アイテムの購入ができるのは、各場所ごとに1回かぎり
※1……クレイラの街のMAP 58-3 宿屋でアイテムを購入していない場合のみ

NO.65 ミケル・芸術家への道

リンドブルム・劇場街のアトリエには、芸術家を目指して絵を描いているミケルという人物がいるが、彼の肩書きは物語の進行にしたがい変わっていく。果たして彼は、最終的に一人前の芸術家になれたのか、肩書きの変遷を追ってみると……(下表参照)。

余談だが、DISC 2のリンドブルム(崩壊後)では、アレクサンドリア兵がミケルの絵を見ている。このときミケルに話しかけると、「兵士が絵をどうにかするのでは」と怒り口調で言うのだが、兵士に話しかけて「いい絵ですね」という評価を聞いたあとだと、とたんに機嫌よく話すようになる。



←ミケルにとっては、リンドブルムが侵略されたことよりも、自分の絵のほうが重大な問題らしい。

■ミケルの肩書きの変遷

時期	肩書き
DISC 1	芸術家志望のミケル
DISC 2	芸術修行中のミケル
DISC 3~4	自称芸術家のミケル

NO.66 いつの間にか飛空艇を呼び寄せている

DISC 3でイプセンの古城を目指すさいに、ヒルダガルデ3号ではなく、山チョコボ以上に進化させたチョコに乗っていこう。そのままイプセンの古城に入ると、サラマンダーを救出してから外へ出たとき、チョコではなく、置いてきたはずのヒルダガルデ3号に乗船している。

NO.67 すべり台を何度もすべっていると

チョコボの桃源郷のMAP 43-1ふもとにあるすべり台を何度も連続ですべっていると、最初は4回目、以降は7回目、10回目……と3回すべるごとに、奥のほうにいる青チョコボがしゃべる。この青チョコボのセリフは、イベントの進行状況に応じて下記のように変わるのだ。



青チョコボのセリフの変化

❶MAP 43-1 王座でデブチョコボと会話するまで……「クェ」
❷デブチョコボと会話してから、ミニゲーム「チョコボのほっと一息」(→P.336)をはじめる条件を満たすまで……「……クェクェ、クァク?(……それって楽しい?)」
❸ミニゲーム「チョコボのほっと一息」をはじめる条件を満たしたあと……「クククェ、クィーキ、クェカ、クェェ……(世界中の砂浜に行くつもりだったら訪れた証として●ボタンを押さないと意味がないんだよ……)」

NO.68 アームストロングの脚はネコの脚

大砲付きの家の側面に、こいのぼりやイカリが下げられているという奇妙な姿をしたモンスター、アームストロング。その足元を見ると、たくさんの小さな脚が生えているが、じつはこの脚部、4匹のネコの脚が並んだ形になっているのだ。カメラアングルによってはアームストロングがアップで映ったさいに、脚が横4本×4列分あって、前から順に奇数の列は前脚、偶数の列はうしろ脚の形になっているのを確認できる。



←バランスの悪そうな胴体を4匹のネコが必死にささえる姿を想像すると、このモンスターに愛着がわいてくる?

NO.69 同じアイテムを100個以上持つ方法

通常、あるアイテムの所持数が99個に達していると、そのアイテムはショップで購入できず、拾ったりバトルの戦利品として入手することも不可能になってしまう。しかし、同じアイテムを100個以上持つ方法がひとつだけある。

「誰かが装備しているアイテムを99個まで増やす」というのが、その方法。これで、所持数99個＋装備分＝100個以上を持っている状態になるのだ。つまり、8人全員に装備させたアイテムを99個まで増やせば、合計で107個も持てるというわけ。ただし、所持数が99個に達しているアイテムを装備からはずすと、所持数は99個のまま変わらず、はずしたアイテムが消滅してしまうので注意すること。

NO.70 コレクターのための装備品

物語終盤で手に入る装備品のなかには、その用途が謎なものも存在する。以下の5つのアイテムがそれに該当するが、これらの装備品は、はっきり言ってバトルでは役に立たないに等しい。しかし、すべて集めるのにそれなりの手間がかかることだけはたしかなので、収集することに意義があるアイテムと考えるべきだろう。



基本的に使い道がないアイテム

●むぎわら帽子、ブルメリアブレス、アロハシャツ、サンダル
ヘルプで「南国気分がパワーアップします」と表示されるこれらは、装備しても各能力値は変化せず(しかも、むぎわら帽子は全属性が弱点になる)、使用可能になるアビリティもない。また、ひとりのキャラクターに4つすべてを装備させても特殊な効果があるわけでもない。装備してバトルをすれば、悲鳴をあげることだけはウケアイ。

●セイブザクイーン
究極の合成屋で作り出せる騎士剣だが、装備できるのはベアトリクスだけ。しかも、これを入手したあとで彼女が仲間に加わることはない。サラマンダーのコマンド「なげる」で使うことはできるが、威力はイマイチだ。

NO.71 人々をすり抜けて進むことができる

人間や動物といったキャラクターは、通り道に立たれると、こちらの移動のジャマになってしまう。しかし、そのキャラクターに対して、操作キャラクターの身体を押しつけるような感じで方向キーを入れつづければ、約0.5秒後にすり抜けて反対側へ行くことが可能だ。ただし、ダリの村のMAP 38-9A畑にいる畑のおばばなど、一部のキャラクターはすり抜けることができない。



←写真だとややわかりにくいが、ジタンが通行人をすり抜けている。

NO.72 プレイ時間が100時間を超えると?

メニュー画面の右下にある「TIME&GIL」には、それまでのプレイ時間が「時間:分.秒」の形で表示されているが、「時間」にあたる数値は十の位までしかない。では、総プレイ時間が100時間を超えた場合はどうなるのか?

結論を言えば、100時間が経過した証明として数字の色が変わり、再度ゼロからカウントがはじまる。プレイ時間と数字の色の対応は、下表のとおり。なお、緑色の「99:59.59」(=599時間59分59秒)に達すると、それ以上は時間がカウントされないようになっている。



■プレイ時間と数字の色との対応

プレイ時間	数字の色
00:00.00~ 99:59.59	白
100:00.00~199:59.59	赤
200:00.00~299:59.59	黄
300:00.00~399:59.59	水色
400:00.00~499:59.59	紫
500:00.00~599:59.59	緑

NO.73 退屈ポーズ全集

キャラクターを操作せずに放っておくと、最初は50~60秒後、以降は20~30秒おきに「退屈ポーズ」をとる(場所や状況によっては、これとは異なるタイミングで退屈ポーズをとる場合がある)。その動作はキャラクターごとに異なるほか、場所によって退屈ポーズが変わったり、退屈ポーズ自体をとらないこともあるのだ(下表参照)。なお、ここに書かれていないキャラクターには、退屈ポーズが用意されていない。

■退屈ポーズの種類とそれを行なうおもな場所

キャラクター名	退屈ポーズの動作	行なうおもな場所
ジタン	片脚を曲げながら腕組み	トレノ、リンドブルム、インビンシブル
	身体を伸ばす	ワールドマップ、アレクサンドリア
	尻をかいてあたりを見る	DISC 1・ダリの村(※1)
	ストレッチ(身体を左右にひねる)	DISC 4・ダリの村、記憶の場所
ビビ	帽子のズレを直す	アレクサンドリア、デザートエンプレス
ガーネット	ズボンの汚れを払う	南ゲート(ボーデン駅)、ピナックルロックス
	あくびをする	ワールドマップ
	髪をかき上げる	トレノ
	両手を組んで腕を前に伸ばす	アレクサンドリア城(ダガー単独行動時)(※2)
スタイナー	眠りかけてハッと目覚めたあと周囲を見まわす	アレクサンドリア城、トレノ
エーコ	キョロキョロとあたりを見まわす	ブラン・バル

※1……ビビの捜索開始から黒のワルツ2号戦終了までのあいだのみ行なう
※2……MAP B-52 祭壇❶~ I-41 祭壇❺でのみ行なう

NO.74 セーブアイコンについて

プレイステーションのメモリーカード管理画面に表示される『FFIX』のセーブアイコンは、以下の4種類。通常はビビかスタイナーのどちらかがランダムで選ばれるが、セーブデータ上のプレイ時間が、「XX時間XX分00秒」だった場合はジタン、「XX時間00分00秒」だった場合はガーネットのアイコンになる(XXの数値はいくつでも可)ちなみに、ポケットステーションでのみ見られる専用アイコンは用意されていない。



NO.75 まさに「ご苦労さん」

ラグタイムマウスのミニゲーム『○×クイズ』(→P.346)を最終正解率100%で終えたときのみ、ラグタイムマウスが自滅して、23852のEXPと59630ギルを獲得できる。このEXPとギルは、どちらの数値も5963にちなんでいるのがミソ。EXPはパーティーメンバーで頭割りされるため、4で割れば23852÷4=5963になるわけだ。



←左上の数値に注目。正解率100%を達成して「ご苦労さん」といったところか。



NO.76 チモモは大きく ナベは小さく……

DISC 4のマダイン・サリで、ラニにカードゲームを挑もう(カードの選択画面さえ表示させればOK)。すると、モーグリのチモモが大きくなり、ナベや魚が小さくなるのだ。なお、マップを切りかえると、両方とも通常時の大きさにもどる。

通常時　　カードゲーム終了時



NO.77 名前やイベントの元ネタを探せ

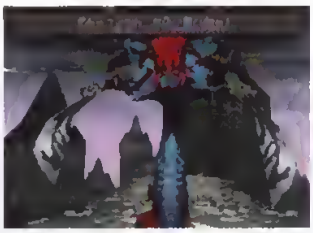
本作に登場する人物名や地名のなかには、過去の『FF』シリーズなどで使われていたものがある。たとえば「シド」は、おもに飛空艇に関与する人物として、シリーズでおなじみの名前だ。ここではそういった、過去の作品より引用されている名前や、メッセージのルーツ、BGMの原曲などのなかから主要なものをピックアップし、「人物名、地名」「イベント、その他」にわけて紹介しよう。

人物名、地名

●**グルグ火山、バンデモニウム**……それぞれ『FFⅠ』『FFⅡ』で同じ地名が存在。エリア内で流れるBGMも、それらの作品で使われていたBGMのアレンジ・バージョンになっている。

●**ウイユヴェール**……『ファイナルファンタジータクティクス』で、サウンドノベルのミニゲームが遊べる書物に、同名のものがある。

●**マリリス、ティアマット、クラーケン、リッチ**……『FFⅠ』に登場する、「カオス」と総称される4体のボスモンスターそれぞれの名前。本作では、記憶の場所に同名のボスモンスター4体が登場するほか、それらの総称も同じく「カオス」となっている。



●**ガーランド**……『FFⅠ』で重要なボスモンスターとして登場する人物。本作でも物語の根幹に大きく関わっている。

●**ネミングウェイ**……『FFⅣ』でパーティーメンバーの名前を変更してくれる人物。本作では、その名前と全身像がカードに採用されているほか、このカードを持っていれば特別なイベントも発生する(→P.557)。

●**ポロム**……『FFⅣ』に登場する双子の魔道士、パロムとポロムの一方。本作では、リンドブルム・商業区(通常時)のMAP 55-6 商店通りにある仮店舗の店名「ポロムのフィギュアショップ」として登場する。

●**ゴゴ**……ものまねが得意な「ものまねし」で、『FFⅤ』では隠しボスモンスター、『FFⅥ』では仲間として登場。ちなみに本作では、幻の三部作のフィギュアを作った造形師として、★ミニブラネの解説などに出てくる。

●**アトラ**……『チョコボの不思議なダンジョン』シリーズで、主人公であるチョコボの相棒として登場するモーグリ。本作では、ブルメシアにいるモーグリがこの名前。

●**トーレス、ウェイン**……『パラサイト・イヴ』に登場する、NYPD17分署・武器管理部主任のトーレスと、その部下ウェインがモデル。本作では、リンドブルム・商業区で合成屋を営む職人と、その弟子の名前。ふたりの性格はもとより、役割や境遇(『パラサイト・イヴ』では武器の改造をしてくれる人物で、17分署が襲撃を受けたさいにトーレスが死亡してウェインがあとを継ぐ)も似ている。

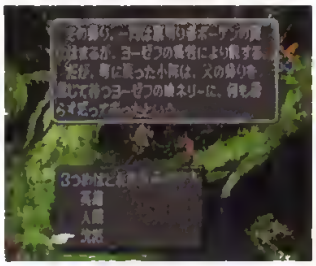
イベント、その他

●**ATE『森の演奏会』中に演奏される曲**……『FFⅦ』でルーファウス神羅の歓迎式典にて流れた演奏曲。なお、同ATEを見たか消滅させた時点から、劇場艇ブリマビスタ(墜落後)でのBGMもこの曲に変化する。

●**「昔こんなデカイのを持ったツンツン頭の～」**……『FFⅦ』の主人公、クラウドのことを指す。このセリフは、リンドブルム・商業区の武器屋で、ジタンが奥の壁にある剣を調べたときに聞ける。

●**モグネット本部、クリスタルワールド**……これらの場所で流れるBGMは、それぞれ『FFⅤ』『FFⅥ』のモーグリのテーマ、『FFⅢ』のクリスタルルームの曲となっている(ともにアレンジ・バージョン)。

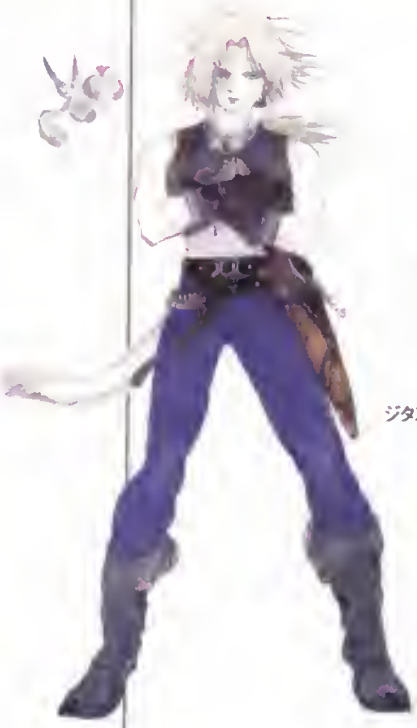
●**ピナックルロックスでラムウが提示する物語**……物語のあらすじには、『FFⅡ』で仲間のヨーゼフがパーティーを助けるために犠牲となるイベントの内容が使われている。



●**「メダルをはめるところは……ないな」**……リンドブルム城の廊下で噴水を調べたときに、ジタンがしゃべるひとりごと。セリフの意味や、ツボを持つ女神像が目の前にある点を総合して考えると、某ホラーゲームのパロディ?

天野喜孝イラストギャラリー
AMANO YOSHITAKA

天野喜孝氏の手によって描かれた『FF IX』のオフィシャル・イメージイラストを一挙に紹介する。氏の独特のタッチを堪能していただきたい。





ジタン・トライバル



ビビ・オルニティア









ガーネット＝ティル＝アレクサンドロス17世





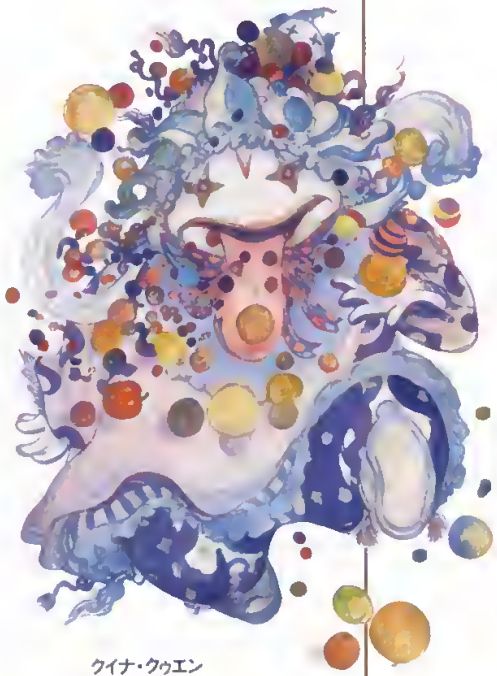


アデルバート・スタイナー



フライヤ・クレセント





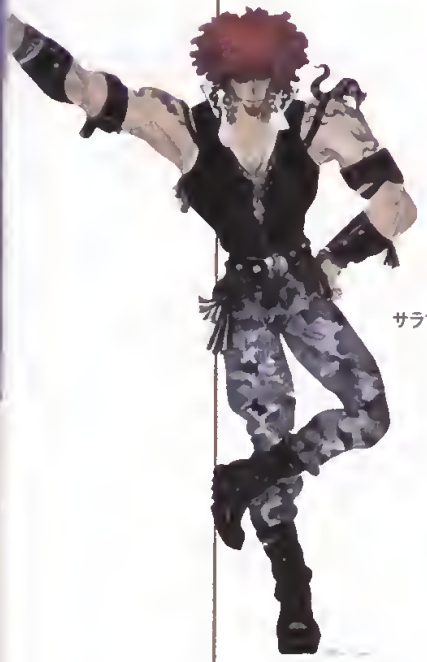
クイナ・クゥエン



エーコ・キャルオル









サラマンダー・コーラル



ベアトリクス



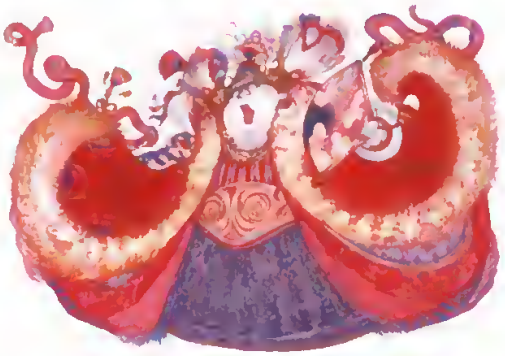
クジャ



ゾーン&ソーン



ガーランド



女王ブラネ





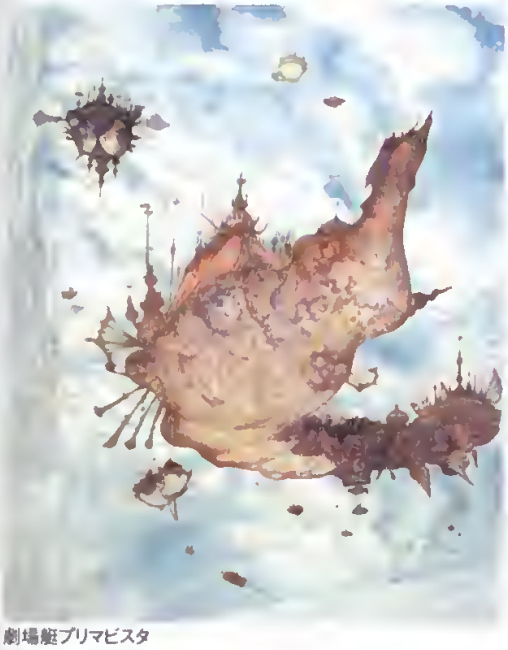
タンタラス団



暗雲を越えて



ジタン&ダガー



劇場艇プリマビスタ



恐怖との戦い



山頂の戦い

『ファイナルファンタジーIX』ディレクター

伊藤裕之 INTERVIEW

ソフトの発売から約半年が経過した2000年の暮れ、『FFIX』のディレクター・伊藤裕之氏にロングインタビューを敢行。その模様をここに再録する。『IX』の開発エピソードや、伊藤氏のゲームの作りかたなど、興味深い話が満載だ。（聞き手：以下 章）

『FFIX』というゲームの位置付け

――いま振り返ってみて、『ファイナルファンタジーIX』というのは、伊藤さんにとってどんな位置付けのゲームでしたか？

伊藤　僕は『FF』シリーズのほとんどに関わってきたんですけど、はじめてディレクターという立場になった今回は、『FF』に対して自分で一度"けじめ"をつける感じでしたね。

――"けじめ"をつける……いままでやってきたことの集大成的なものを作るという意味ですか？

伊藤　そうですね。『FFⅠ』から『FFⅧ』までに対する、僕なりの想いみたいなものを、1回まとめてみようと思いました。

――『FFⅠ』からずっとシリーズに関わっている人というのは、スクウェアのなかでも少ないんじゃないですか？

伊藤　『FFⅠ』と『FFⅡ』ではデバッグをやっていて、本格的に開発にたずさわったのは『FFⅢ』からなんですよ。『FFⅢ』では、効果音を作らせてもらいました。

――最初の仕事が効果音というのは意外ですね。『FFⅣ』でアクティブタイムバトルを考案したのが伊藤さん、というイメージが強いので、バトル関連をずっと担当していたんだろうと思ってました。

伊藤　効果音に関してはシロウトでしたけど、当時はスタッフが数人しかいなかったので、何でもやらなきゃいけない感じでしたからね。あのころは、ゲームボーイで効果音を作っていたんですよ。ゲームボーイに効果音作成用のROMを挿して、それをファミコンに落としこんで。

――剣で敵を斬るときの「ズバッズバッ」って音は伊藤さんが作ったものだったんですね。

伊藤　そうですそうです（笑）。

――で、そうやって何かしらの形で1作目から関わってきたシリーズに"けじめ"をつけた『FFIX』は、作ってみてどうでしたか？

伊藤　実際に作ってみて……思いのほか遠くにあった、と感じましたね。僕が知ってる『FF』じゃなくて、もう完全にユーザーの手に渡ってしまった『FF』を作っているようでした。

――それは、具体的に言うと、どんな部分で？

伊藤　何かひとつ表現するにしても、過去のシリーズではどうだったのか、はたしてユーザーがどうとらえてくれるのか……そんな不安を持つことが多かったんですね。『FFⅧ』までたぶんユーザーはこうプレイしてきただろうから、今度はこうしてみよう……と、ユーザーの立場で考えちゃってるんですよ。本当だったら、自分がおもしろいと思っているものを入れていきたいんだけど、それをどう組みこめばいいのか、最後まで模索していました。

――『FFⅠ』から『FFⅧ』までにやってきたことと、何かしら変えなきゃいけない、という意識がすごく強かったと。

伊藤　そうですね。あと、『FF』シリーズを遊んでスクウェアに入ってきた人間というのが、『FFⅧ』のころから、スタッフのなかに増えてきたんですよ。そのせいもあったかもしれないですね。

――『FF』シリーズの初期の土台を作ったスタッフの人たちと、『FF』シリーズを遊んできてスタッフになった人たちって、何かちがいがあります？

伊藤　思い入れがちがいますね。意外かもしれませんけど、遊んできてスタッフになった人たちのほうが、断然思い入れが強いんです。

――土台を作ってきた人たちって、それほど思い入れはないものなんですか？

伊藤　スタッフのみんなに聞いたわけではありませんが、僕なんかの場合、『FFⅣ』のあとに『FFⅤ』を作っているときには、『FFⅣ』のことは過去の一作品だと思っているんです。いま作らなきゃいけないものは『Ⅴ』だから、作っている最中は、『Ⅴ』のことしかあまり考えない。ところが『IX』のときは、作っている最中も、けっこう昔の作品のことを、みんな気にしながら作ってたっていうか。

――たとえばイベントひとつにしても、前の作品とぶつからないように、ちがったものにしよう、とかそういう意味ですか？

伊藤　あるいは、逆に前の作品にわざとぶつけてみるとか。昔はそんなこと、あまり考えなかったんですけどね。あとになってから、以前と同じようなイベントだったね、というのはありましたけど。

――そう言えば、坂口さん（スクウェア専属エグゼクティブプロデューサー・坂口博信氏）は「作り手側は発売

PROFILE

伊藤裕之 *Hiroyuki Itou*

「FFⅣ」「Ⅴ」「Ⅵ」「Ⅷ」のバトルを担当。「Ⅳ」から「IX」までのバトルシステムの根幹となったアクティブタイムバトルの考案者でもある。「FF」シリーズ以外の代表作は「ファイナルファンタジータクティクス」。





日を迎えるころには、そのソフトはすでに終わったこと、という気持ちになる」と雑誌でコメントしてましたね。

伊藤　昔からいる人たちは、そんな感じだと思うんですよ。それに対して、『FF』が好きで入ってきた人たちは、『Ⅶ』のここはこうだった、『Ⅷ』はこうだった、というのがすごく残ってる。どちらが良い悪いというのではなくて、『Ⅸ』の開発中は、そうやって前の作品を振り返ることが多かったな、というのが印象に残ってますね。

海を越えた開発裏話

――今回は海外で開発を行なうという、『FF』シリーズでは初の試みに挑戦されたわけですが、『FF Ⅸ』のプロジェクトって、じつは『FF Ⅷ』のプロジェクトと同じくらいの時期からスタートしてますよね？

伊藤　場所を海外にしたのは、アメリカにはすぐれた絵描きのスタッフがいて、その技術を取り入れたかったからです。そうした人材はすぐに集まるものではないので、何年もかけて集めました。ですから、『FF Ⅸ』の開発はプロジェクトのスタートと同時にはじまったわけではなくて、そのあいだに集まったスタッフには『パラサイト・イヴ』とかを作ってもらったりしたんですよ。

――『パラサイト・イヴ』は、日米のスタッフが共同開発するという実験的な意味合いも含まれたタイトルでしたからね。で、『FF Ⅸ』には、海外のスタッフってどれくらい関わっているんですか？

伊藤　50人くらいですね。グラフィック、プログラマーと……企画も数人。

――実際に仕事をしてみて、言葉の壁とかは感じませんでした？

伊藤　とくにグラフィックのスタッフが多かったんですけど、彼らとは言葉をかわすよりも絵を見たほうが早いんですよ。ちょっとわかりにくいところだけ通訳を通して、という感じでしたね。

――『FF Ⅸ』のなかで、海外のスタッフが描いたのは、どのへんなんですか？

伊藤　ウイユヴェールのデザインは全部ですね。あと、エンディングでジタンが落ちていくシーンのマップとか。そうしたアイデアや絵柄とか、いままでの『FF』にはなかった奇抜な表現などは、海外スタッフの個性が出せたと思います。そのおかげで、シリーズのなかでも、『FF Ⅸ』は無国籍な雰囲気に仕上がったと思うんですよ。今回スタッフロールは英語表記にしたんですけど、ローマ字で名前が流れていくのを見ていたら、これはどこの国で作ったゲームなんだろう？って自分で感じましたね。

――企画担当の海外スタッフもいるとのことですが、海外ゲームというと「一度ミスしたらゲームオーバー」とか、非常にシビアなゲームバランスをいまだに連想させる部分がありますよね。企画担当の海外スタッフと、そのへんの感覚の差はありませんでしたか？

伊藤　とくには感じませんでしたね。『FF Ⅸ』の海外スタッフというのは、やっぱり『FF』シリーズをプレイしたことがあるから、日本的な感覚を理解してくれてたんじゃないかな、と思うんですよ。

――その日本的な感覚……もっと言うと『FF』らしさとは、一体何なのか。言葉では表現しづらいと思うんですけど、伊藤さんはどうお考えになります？

伊藤　たぶんもっとも目につくのはグラフィックの美しさだと思うんですけど、どこにも偏らない、すごく中性的なイメージを僕は感じるんですよ。たとえば、かわいい子が出てくる場合、だいたい一般の人がふつうに見て「かわいい」と思うような標準のかわいさを突いている。ストーリーも、突拍子もない話ではなく、一番ど真ん中を狙ってますよね。そんなふうに、あらゆる面で一般の人にもっとも受け入れられそうなものが、『FF』らしさなんじゃないですかね。

――プレイステーション初の『FF』となる『Ⅶ』が発表されたとき、僕はビジュアルが先行して『FF』らしくないゲームになってしまうのでは、と不安に思ったんですよ。一例をあげると、『FF Ⅵ』までは、2Dのキャラクターがコミカルに動くのが楽しかったじゃないですか。そういう点が、ポリゴンでは表現できないのでは、と思っていたんですが、実際に『FF Ⅶ』を遊んでみたら、ちゃんと入ってましたよね。それは『Ⅷ』でも『Ⅸ』でも変わらなかった。僕は、そんなところにも『FF』らしさっていうのを感じてしまうんですよ。

伊藤　みんな作りながら、ギャグでも入れないとやっていけないんじゃないですかね（笑）。

――それ以外で『FF』らしさというと、シナリオとかバトルとかもそうですけど、植松さん（『FF』シリーズサウンドコンポーザー・植松伸夫氏）の力もやっぱり大きいで



「『FF』らしさとは、あらゆる面で一般の人にもっとも受け入れられるもの」



すよね。あの音楽が流れるだけで『FF』ってイメージがありますし。

伊藤　そうですね。『FF』シリーズ全作にどっぷりと関わっているのは、彼だけですから。

――ところで、伊藤さんは今回はじめてディレクターの仕事を担当されたわけですけど、100人単位のスタッフをディレクションするのって、すさまじく大変じゃないですか？

伊藤　それぞれのセクションにリーダーを置かないと、とてもやっていけない人数でしたね。

――それだけのスタッフが関わっていると、ゲームのスミからスミまで100%理解している人って、いらっしゃるんですかね？

伊藤　いないんじゃないですか。『FF IX』でも、まだ見つかっていない部分があると思うんですよ。僕自身も全部把握しているわけじゃないですから。最初のタンタラスの会議で64回まちがった選択肢を選ぶと何かが起こる(→P.558)、といったたぐいの要素を、スタッフがいろんなところに埋めこんでますからね。

――このあいだ知って驚いたのは、トレノの泉にギルを50回投げこむと、トレノにいる特定のキャラクターがちがう種類のカードを使うようになるって仕様ですね(→P.561)。13回投げこむとステラツィオが手に入るのはもちろん知ってたんですけど、その上があるとは、思いませんでした。

伊藤　僕はカードも担当していたんで、そのキャラクターのデータを作ったんですよ。でも、そんな使われかたをされているとは、いまはじめて知りました(笑)。

――あと、最後に遊べる『ブラックジャック』は、どうして入れたんですか？

伊藤　あれは海外のプログラマーが遊びで作っていたものをそのまま入れてしまいました(笑)。もうエンディングが終わってみんな興奮している状態だろうから、その雰囲気を壊さないように、コマンドを複雑にしてなかなか見つからないようにしたつもりだったんですけど……すぐにバレましたね(笑)。

バトルシステム開発の秘密

――伊藤さんは、『FF VIII』のバトルも担当されていましたから、それが終わってからハワイに行って、『FF IX』の開発をはじめたわけですよね？

伊藤　そうですね。『FF VIII』が終わったあとに僕ら何人かが乗りこんでいったんですが、『FF IX』はたぶんそのときが本当の意味でのスタート地点だったんじゃないですかね。乗りこんでいったときに、ある程度の土台はあったんですけど、そこから一気に制作するにあたって、土台も作り直しましたからね。バトルシステムも当初はちょっと要素を盛りこみすぎていたので、アイテムからアビリティを覚えていくシステムにしぼりました。

――『FF』シリーズは毎回バトルシステムを何かしら変えることが、もはやひとつのコンセプトになってますよね。その多くを伊藤さんが手がけているわけですけど、いつもどうやってシステムを考えているんですか？

伊藤　『FF』シリーズって、やっぱり壮大な物語とか、深いキャラクターの設定とかがあるじゃないですか。じゃあ、こいつらに一番合っている形の戦いかたは、いったい何なんだろう？……というところから考えはじめるんですよ。

――たとえば、『FF VIII』のバトルには「ガーディアン・フォース(召喚獣)」という要素がありましたけど、あれはどういった発想から生まれたんですか？

伊藤　あのときは、キャラクターの頭身がすごく上がってリアルになったから、そのキャラクターが装備するものにまでユーザーはリアルさを望んでくると思ったんですよ。で、中途半端なリアルさでしか表現できないものは装備させても意味がないと思いまして……ならば、目に見えないものを装備させればいいんじゃないか、という考えが最初にあったんです。で、目に見えないものと言ったら、『FF』シリーズであれば、魔法とか召喚獣だろうと。それでガーディアン・フォースをジャンクションして、魔法を装備する、という形になったんです。

――なるほど。僕は、『FF』のバトルシステムが毎回ちがったものになっているのを見ていて、伊藤さんはディレクトリ(階層)構造みたいな考えかたでバトルシステムを構築しているんじゃないかと思ってました。つまり、作品によって、何の要素をトップの階層に持っていくかを変えているんじゃないかと。たとえば『IX』だったら「アイテム」が一番上の階層にあって、その下に「アビリティ」がくっついてるわけですけど、『VIII』だったら「ガーディアン・フォース」が上の階層にあって、その下に「魔法」と「アビリティ」がくっついている。そんなふうに階層を入れかえることによって、毎回ちがうシステムに仕上げてるんじゃないかな、という仮説を立てていたんですけど、そんなことはないんですか？

伊藤　どっちかと言えば、そういう理路整然とした作業の仕方は苦手なんで(笑)、何かひとつ、コレおもしろそうだなっていうものがあったら、ほかの要素の接合部分だけ形を変えれば、最初におもしろいと思ったものにくっつくんじゃないかな、という。そういう感じ

「ATBはテレビでF1の中継を見て思いつきました」



で進めていきますね。

――それが僕にはディレクトリ構造に見えたわけですね。では、パーティーキャラクターの強さのバランスなんかは、どうやって考えるんですか？ とくに『FFIX』は、どのキャラクターを使っても、それなりに戦えるようになっていて、バランスがうまく取れてるな、と感じたんですけど。

伊藤　たとえばアビリティを考えるときだったら、最初にキャラクターごとに2000点ずつ持たせるんですよ。で、そのキャラクターが装備できるアビリティのひとつひとつに、どれだけ有効かっていう点数をつけていくんです。その合計が2000点になるように調整していくと、だいたいキャラクターの能力は平均的になる。あとは最後の微調整で、たとえばサラマンダーならば、物理攻撃関係は突出していたほうがカッコイイだろうとなったら、それに関する点数を上乗せするように調整して、そのぶんどこかをケズっていく……そんな感じですね。

――アビリティのような要素がある場合、最強の組み合わせというのが決まってしまうRPGも多いと思うんですけど、『FF』ではわりとバリエーションがありますよね。人によって、僕はこのアビリティが好きだから、こういう組み合わせでいく、といった個性が出るというか。そんなふうに、最終型がひとつだけではなくて、人によって戦略に幅が持てるようになっているのも、意識して作っている部分ですか？

伊藤　意識はしているんですけど、最終型を複数用意するのかって言ったらそうじゃなくて……。たとえば3つモノがあって、そのなかから3つ選びなさいって言ったら、ひとつの組み合わせしかないですよね。それが100個あって、そのなかから3つ選びなさいって言ったら、いろんな組み合わせが考えられるわけじゃないですか。だから、有効なアビリティを数多く用意しておいてあげれば、あとは勝手にプレイヤーが組み合わせてくれるだろうと、そういう作りかたですね。

――振り返れば、『FFIV』でATB(アクティブタイムバトル)という、シリーズの代名詞とも言えるシステムを伊藤さんが考案したわけですけど、これはどんなところから発想されたんですか？

伊藤　ATBは、テレビでF1の中継を見ていて思いつきました。

――F1ですか？

伊藤　僕は前から、RPGのバトルがつまらないと思っていたんですよ。緊張感がないから、バトル中に寝ちゃうんですよね(笑)。その対策として、リアルタイム方式の導入を考えていたんですが、リアルタイムって言葉は、それまでコマンド式でRPGを楽しんできたユーザーを、すべて拒否しちゃうじゃないですか。だからそのままでは使えないなと思っていたときに、ちょうど見ていたF1で、当時のフェラーリが"セミオートマチック"というシフトチェンジ方式をはじめて採用していたんですよ。あ、じゃあ"セミリアルタイム"という感じにすれば、いままでのコマンド入力式と感覚は変わらず、時間の流れを味わってもらえるかな……と思ったのが最初でしたね。

――なるほど。伊藤さんのそういったシステム構築の考えかたが、どこからきているのか興味があるんですけど、スクウェアに入る前は何をしていたんですか？

伊藤　スクウェアに入る前は、大学を卒業して2年間ほど、プー太郎をやっていましたね。

――ゲームは好きだったんですか？

伊藤　プー太郎ですから、お金がなくてゲームセンターにも行けないし、かといってゲーム機を持ってるわけでもないし。ゲームとは無縁な環境でした。ただ、パズルとかが昔から好きだったんで、そのあたりがいまの仕事につながっているのかもしれないですね。

――では、いままで遊んだゲームのなかで、気に入っているものというと？

伊藤　ファミコンの『ウィザードリィ』が、すごく好きでしたね。あのゲームのシステムにのめりこんだから、お話なんかどうでもいいよ、って僕はよく思っちゃうんですけど……こんなこと言うと怒られますね(笑)。

――そういう職人気質なバトル担当者と、一方ではやはり職人気質なシナリオ担当者が、ものすごいパワーで融合しているから、『FF』ってこれだけの作品になっているんじゃないですかね。

伊藤　そうかもしれませんね。『FFIX』でも、旅先で全滅してしまう虚しさ……4人パーティーでふたり戦闘不能状態になっちゃって、ふたりしか残ってない状況でダンジョンをどうやってクリアするのか、という『ウィザードリィ』のような展開を味わってもらいたくて、ちょっと敵を強く設定したりもしているんですよ。

プレイステーション2での『FF』

――『FFIX』の発売日って、当初は2000年の春予定でしたよね？（実際の発売日は同年7月7日）

伊藤　そうだったんですけど、PS2の発売（同年3月4日）が大きかったんですよ。PS2には、ディスク読みこみ速度の高速化とか、テクスチャーマッピングの補間処理とか、いろいろ機能があるじゃないですか。それに対応するために作り直した箇所もあって……最初のバージョンのバトルの背景は、補間処理をかけたときに安っぽく見えてしまったので、ほぼ全部描き直しましたね。

――グラフィック担当スタッフのこだわりですね。

伊藤　こだわりもあるし、やっぱり『FF』を作っているんだ、という気持ちが強いと思うんですよ。『FF』はPSで遊ぶ人もいればPS2で遊ぶ人もかなりの人数いるから、どちらのハードでも高いクオリティで見せたいんでしょうね。

――初代PSでの『FF』は、これが最後になると思うんですが、このハードでやるべきことは『FFIX』でやりつくした感じですか？

伊藤　もう『FFIX』の企画自体が、PSのスペックをオーバーしていましたからね。これ以上は何も入らないと思います。

――今後はPS2での開発がメインになっていくわけですけど、PS2だと何が一番変わると思いますか？

伊藤　作り手側の意識は変わりますよね。PS2だから、というのがユーザーとの約束事になると思うんですよ。ユーザーはPS2だからすごいゲームが出るんじゃないか、作り手側はPS2だからすごいのを作らないといけないんじゃないか、と自然に考えるようになる。そのギャップが、ちょっと心配ですけど。

――ただ、グラフィックはもちろんキレイになるでしょうけど、それ以外の要素って、昨今のテレビゲームはかなりのレベルまで上がってきてますよね。そこからさらに上乗せするのは、かなり大変なことではないかと思うんですけど。

伊藤　ファミコンからスーファミに、それからPSに……という流れでは、どんどんグラフィックの美しさとリアルさが求められて、それを表現できるようにハードが進化していったと思うんですよ。当然PS2でも、またグラフィックのクオリティを高めるための階段をのぼらなきゃいけないとは思いますけど、ユーザーはグラフィックのリアルさよりも、ほかの部分でのリアルさを求めていると感じますね。より現実に近いというか、より道理に近いものを、みんな求めはじめているんじゃないか……そんな気がします。作り手側は、本当にリアルさを追求していくのか、反対にリアルさを捨てて、いままでどおりの路線で作っていくのかにわかれるような気もしますね。

――PSからPS2へのグラフィックの向上の度合いは、過去にハードが進化したときとくらべて、インパクトという部分ではやや劣ると思うんですよ。だから、どうおもしろく見せるかは、じつはグラフィック以外の部分に負うところが大きいと僕も思いますね。

伊藤　グラフィックに関してあくまでも感覚的な数字で話をすると、30というスペックだったのが、いままでは60、120って倍々になってきたんだけど、今度は120っていうものが150までしか上がらないと。ならば、120が150まで増えたときの30っていう部分を、ポリゴンのリアルさだけじゃなくて、たとえばカメラの動きだったりとか、ライトだったりとか、そういうところに割り振っていけば、よりリアルに見えるようになると思うんですよ。だからPS2というハードは、作り手側がどこにどう比重をかけるかによって、いいマシンにもなったり、いまひとつなマシンにもなったりするような気がしますね。

――それと、ネットワークゲームというのが最近のキーワードになってますけど、伊藤さんはネットワークゲームに対して、どうお考えですか？

伊藤　おもしろいと思いますよ。『ウルティマ オンライン』には、しばらくハマってました。最初はゲームのつもりではじめたんだけど、これは現実じゃないか、と錯覚させられましたね。北瀬（『FFX』ディレクター・北瀬佳範氏）と最初にネットでプレイしたんですけど、彼が「僕が死んだら僕の荷物を頼むよ」とか言って、敵に突っこんでいったんですよ。そのときに、「えっ、死んじゃうの!?」って、しょせんゲームの死ではあるんだけど、すごくリアルに感じましたね。

――そうしたネットワークゲームとして作られる『FFXI』がどんなスケールの作品になるのか、本当に楽しみですね。それにしても、『FF』を完全なオンラインゲームにするというのは、思い切りがいいですよね。

伊藤　『FF』シリーズって、200万本から300万本売っているソフトなのに、毎回冒険しちゃってますからね。たとえは悪いけど、最初にオレたちが地雷原のなかに突っこんで行くから、その結果を見てほかの人たちはゲーム作ってください、という感じで（笑）。いつも目標としているのは、子どものころに自分が持っていた、おもちゃ箱をひっくり返したような感じのゲームなんで、シリーズの各作品をそういう感じで遊んでもらえるとうれしいですね。



FINAL FANTASY IX ULTIMANIA

INDEX

名称	種類	掲載ページ
あ		
アーク	召喚	136、149
アーク	モンスター	204、302
アークのカード	カード	377
アースシェイク	黒魔法	135
アーマーブレイク	剣技	140
アームストロング	モンスター	200、571
アームストロングのカード	カード	376
アーモデュラハン	モンスター	188、278
アーリマン	モンスター	210
アーリマンのカード	カード	377
アイアンソード	武具(剣)	88
アイアンヘルム	頭用防具(兜)	97
相性	システム(バトル)	69
アイスブランド	武器(剣)	88
アイスランス	武具(槍)	90
アイテム	コマンド	49
愛の狩人	設定	34
アイロネート	モンスター	174
アイロネートのカード	カード	375
青色の石板	だいじなもの	113、284
青魔法	コマンド	52
青魔法	アビリティ	134
赤色の石板	だいじなもの	113、284
アガレス	モンスター	211
アクアブレス	青魔法	135
アクアマリン	消費アイテム	107、111
アクションアビリティ	システム(アビリティ)	129、131
アクセサリ	アイテム	82、104
アクソロトル	モンスター	175
アクティブ	システム(バトル)	48
アクティブタイムイベント		→ATE
アクティブタイムバトル		→ATB
浅瀬チョコボ	チョコボ	335、397
アサルトシザー	モンスター	174
アスピル	黒魔法	134
アスラのロッド	武器(ロッド)	92
アスリート・クイーン	だいじなもの	112、361
焦りといらだち	ATE	244
頭用防具	アイテム	82、94
アダマンタイマイ	モンスター	196
アダマンベスト	身体用防具(服)	101
アダマン帽	頭用防具(帽子)	96
アックスビーク	モンスター	172
アッシュ	モンスター	225
アッシュのカード	カード	376
あったまきたプリ!	ATE	241
アトモス	召喚	136、148
アトモスのカード	カード	377
アトラ	キャラクター	573
アネモネ	モンスター	197
アバドン(A)	モンスター	215、315
アバドン(B)	モンスター	216
アバドンのカード	カード	377
アビリティアップ	サポートアビリティ	144
アビリティコンボ	テクニック	130
アビリティポイント		→AP
アベンジャー	武具(爪)	91
アムドゥシアス(A)	モンスター	210、354
アムドゥシアス(B)	モンスター	214、315
アメジスト	消費アイテム	107、111
あやしい葉	だいじなもの	112、296
アルテマウエポン	武具(盗賊刀)	88
アルテマウエポンのカード	カード	377
アルテマソード	武器(騎士剣)	89
アルテミシオン	キャラクター	36
アルテミシオン	ATE	243

名称	種類	掲載ページ
アレイズ	白魔法	132
アレクサンダーのカード	カード	377
アレクサンドリア	シナリオ	248、289、294、298、307、319
アレクサンドリア	マップ	402、406、410、411
アレクサンドリア駅		→南ゲート
アレクサンドリア城	シナリオ	250、274、289、294、297、307
アレクサンドリア城	マップ	414、420、427
アレクサンドリアのカード	カード	378
あれはなんだ	秘技	66、138
アロハシャツ	身体用防具(服)	100、571
アワ	システム(ミニゲーム)	333、335
アンクレット	アクセサリ	105
暗黒剣	剣技	139
暗黒の運命	召喚(攻撃名)	136、149
暗黒の運命	幻獣	137
アンデッド	種族(モンスター)	74、153
アンデッドキラー	サポートアビリティ	143
アントリオン(1回目)	モンスター	183、270
アントリオン(2回目以降)	モンスター	198、300
アントリオンのカード	カード	376
いあいぬき	剣技	140
EXP	システム(バトル)	60、155
イージスのこて	腕用防具(小手)	100
イーファの樹	設定	41
イーファの樹	シナリオ	285、288、320
イーファの樹	マップ	429、432
イエティ	モンスター	178
イエティ(精霊)	モンスター	220、348
イエティのカード	カード	375
雪のつえ	武器(杖)	93
いかにして皆はその地に立ったか	ATE	243
イクステンション	アクセサリ	107
石	種族(モンスター)	153
いただきキャット	モンスター	197
いただきキャットのカード	カード	376
一撃必殺	システム(バトル)	74
いつか帰るところ	ATE	245
いつでもヘイスト	サポートアビリティ	142
いつでもリジェネ	サポートアビリティ	142
いつでもリフレク	サポートアビリティ	142
いつでもレビテト	サポートアビリティ	142
田舎侍スタイナー	ATE	239
いにしえのかおり	アクセサリ	107
イプセンの古城	シナリオ	76、310
イプセンの古城	マップ	434
イフリート	召喚	136、147
イフリートのカード	カード	377
いやしの	サポートアビリティ	143
いやしのロッド	武具(ロッド)	92
イワン	キャラクター	561
インビンシブル	シナリオ	319
インビンシブル	乗り物	398
インビンシブル	マップ	437
インビンシブルのカード	カード	378
ヴァイス	モンスター	169
ヴァリア・ビラ	モンスター	205、303
ウィザードロッド	武器(ロッド)	92
ウイユヴェール	シナリオ	76、301
ウイユヴェール	マップ	438
ウイルス	ステータス異常	71
ヴィルトガンス	乗り物	400
ヴィルトガンスのカード	カード	378
ウイングエッジ	消費アイテム	110
ウエイト	システム(バトル)	48
ウェイン	キャラクター	573
ヴェバル(赤)	モンスター	206

名称	種類	掲載ページ
ヴェバル(緑)	モンスター	206
ヴェバルのカード	カード	376
ウォータ	黒魔法	134
ウォータ	魔法剣	139
ウズ	キャラクター	561
腕試しバトル	ミニゲーム	354
腕用防具	アイテム	82、98
腕輪	腕用防具	82、98
ウネの夢幻鏡	だいじなもの	113、345、559
海チョコボ	チョコボ	335、397
海を越え、山を越え	ATE	244
裏通りのジャック		→4本腕の男
裏技	コマンド	50
裏技	アビリティ	138
エアキャブ	乗り物	400
エアラケット	武器(ラケット)	91
エイヴォン卿	キャラクター	12
永遠の闇	モンスター	232、324
HP	能力値	58
HP10%アップ	サポートアビリティ	142
HP20%アップ	サポートアビリティ	142
エーコ	キャラクター	20
エーコ(ドッペルゲンガー)	モンスター	203
エーコ先生かく語りき	ATE	243
エーコのお料理	システム(シナリオ)	235
エーコのきもち	ATE	237、242
エーコの台所	ATE	237、242
ATE	システム(シナリオ)	234
ATB	システム(バトル)	48
ATBゲージ	システム(バトル)	48、152
エーテル	消費アイテム	109
AP	システム(アビリティ)	128、155
エクスカリバー	武器(騎士剣)	89
エクスカリバーII	武器(騎士剣)	89、345、568
エクスカリバーIIのカード	カード	377
エクスプローダ	武器(盗賊刀)	87
エゴイストの腕輪	腕用防具(腕輪)	99
エスカッション	腕用防具(小手)	99
エスト・ガザ	シナリオ	298、305
エスト・ガザ	マップ	440
エスナ	白魔法	132
エピタフ	モンスター	201、301
MP	能力値	58
MP10%アップ	サポートアビリティ	142
MP20%アップ	サポートアビリティ	142
MP消費攻撃	サポートアビリティ	143
エメラルド	消費アイテム	108、111
エメラルドの光	召喚(攻撃名)	136、149
エリクサー	消費アイテム	109
エリクサーのカード	カード	378
Lv(エルブイ)		→Lv(レベル)
エルメスのくつ	アクセサリ	105
エレベータコントロール	ATE	245
エンカウント	システム(モンスター)	152
演劇バトル	システム(バトル)	76
円月輪	消費アイテム	110
エンジェルブレス	武具(盗賊刀)	88
追い立てる思い	ATE	242
置いてけぼり	ATE	238
おいらの宝物	ATE	238
おうえん	サポートアビリティ	145
桜華狂咲	奥技	141
奥義	コマンド	53
奥義	アビリティ	141
黄金のスカラー	頭用防具(帽子)	96
オーガ(A)	モンスター	198
オーガ(B)	モンスター	200
オーガニクス	武器(盗賊刀)	87

名称	種類	掲載ページ
オーグのカード	カード	376
オークション	ミニゲーム	343
[illegible]	[illegible]	93
オーディン	召喚	136、148
オーディンのカード	カード	377
オートポーション	サポートアビリティ	145
オーラ	奥義	141
オーラ	絶技	142
おしえて！モグタロー!!	ATE	239
おしえて！モグタロー!!(2じかんめ)	ATE	239
おしえて！モグタロー!!(3じかんめ以降)	ATE	239
おしばいのチケット	だいじなもの	112、248
オズマ	モンスター	223、348
オズマのカード	カード	348、377
おたまじゃくし	システム(ミニゲーム)	342
オチュー	モンスター	192
オチューのカード	カード	376
落とすアイテム	システム(モンスター)	155
落とすカード	システム(モンスター)	155
おとめのいのり	アクセサリ	107
オパール	消費アイテム	108、111
おひねり	システム(ミニゲーム)	356
おふだ	消費アイテム	109
オベリスク	武器(槍)	90
おまじない	サポートアビリティ	142
オリハルコン	武器(短刀)	87
オルベルタ	→文臣オルベルタ	
女の子をかばう	サポートアビリティ	144
女兵(A)	モンスター	183
女兵(B)	モンスター	185

か

名称	種類	掲載ページ
カーヴスパイダー	モンスター	169
ガーゴイル	モンスター	211
ガーゴイルのカード	カード	376
ガーゴシップ	シナリオ	258
カーゴシップ	マップ	441
カーゴシップのカード	カード	378
Guard	システム(バトル)	73
カードゲーム	システム(カード)	366
カードゲーム大会	シナリオ	292
カードスタジアム	システム(カード)	367
カードバトル	システム(カード)	369
カードファントム	→ファントム	
カードプレイヤー	システム(カード)	366、371、379
ガーネット	キャラクター	12
ガーネット	消費アイテム	107、110
ガーネット	モンスター	164、252
ガーネット人形	設定	24
カーバンクル	召喚	136、149
ガーランド	モンスター	217、318
ガイア	設定	40
カイザーナックル	武器(爪)	91
回避率	→物理回避率	
回復／攻撃用	消費アイテム	82、109
カウンター	システム(バトル)	48、79
カウンター	[illegible]	144
カエサルヘルム	頭用防具(兜)	97
カエル	システム(ミニゲーム)	342
カエルおとし	黒魔法	135、341
カエルキリ	ミニゲーム	340
カエルのカード	カード	378
カオス	シナリオ	321
輝く島	設定	43
輝く島	シナリオ	314
獲得物	システム(モンスター)	154
かけっこ	ミニゲーム	361
かけっこレベル	システム(ミニゲーム)	361
重わかれ	[illegible]	72
カスタム	システム(バトル)	567
片手剣スキル	奥義(ソード)	94
風	属性	68
風の笛	[illegible]	312

名称	種類	掲載ページ
固まらずの術	サポートアビリティ	145
カチューシャ	アクセサリ	107
カテゴリー	システム(アイテム)	82
カトブレパス	モンスター	200
かばう	サポートアビリティ	144
カバオのカード	シナリオ	249、290
兜	頭用防具	82、97
雷	属性	68
カラー占い	シナリオ	256
ガラスの腕輪	腕用防具(腕輪)	98
ガラスのバックル	アクセサリ	105
身体用防具	アイテム	82、100
ガルーダ	モンスター	204
ガルーダ(精霊)	モンスター	221、348
ガルーダのカード	カード	377
ガルガン草	シナリオ	279
ガルガント	シナリオ	268、279
ガルガントのカード	カード	378
ガルガン・ルー	シナリオ	268
ガルガン・ルー	マップ	442
枯れた森	シナリオ	281
枯れた森	マップ	443
皮の服	身体用防具(服)	100
皮の帽子	頭用防具(帽子)	94
皮のリスト	腕用防具(腕輪)	98
ガントレット	腕用防具(小手)	100
看板娘エブ	キャラクター	558
黄色いスカーフ	アクセサリ	106
黄色の石板	だいじなもの	113、284
キエラ砂漠	シナリオ	300
記憶の場所	シナリオ	320
記憶の場所	マップ	444
ギガンオクトパス	モンスター	196
ギガントード(A)	モンスター	175
ギガントード(B)	モンスター	175
ギサールの野菜	消費アイテム	110
ギザマルーク	モンスター	177、263
ギザマルークの洞窟	シナリオ	262
ギザマルークの洞窟	マップ	448
ギザマルークのベル	だいじなもの	112、262
騎士剣	武器	83、89
帰省	ATE	244
北ゲート	マップ	450
北ゲート(ブルメシアアーチ)	シナリオ	264
北ゲート(メリダアーチ)	シナリオ	254
きのこアルよ！	ATE	241
基本命中率	システム(バトル)	158
キマイラ	モンスター	224
キマイラの腕輪	腕用防具(腕輪)	98
君の小鳥になりたい	設定	12
キャラビニエール	身体用防具(鎧)	104
キャリオンワーム	モンスター	183
キャリオンワームのカード	カード	376
ギャンブル防御	サポートアビリティ	143
究極の合成薬	システム(アイテム)	84、323
吸収	システム(バトル)	69
求道者	ATE	245
強化	システム(バトル)	69
強制ATE	システム(シナリオ)	234
姉弟と？？？	ATE	241
共通コマンド	システム(バトル)	49
嫌わないで	ATE	240
霧	設定	42
霧の大陸	大陸	396
霧の大陸マップ	だいじなもの	112、253
銀の魔獣(A)	モンスター	195
銀の魔獣(B)	モンスター	217
キリマン・コーヒー	だいじなもの	112、351
気力	能力値	58
ギル	システム(モンスター)	155
ギルもぬすむ	サポートアビリティ	143
きれいな薬	だいじなもの	112、296
金色のカエル	システム(ミニゲーム)	342
キング・オブ・ナワトビ	だいじなもの	112、355
金の髪飾り	頭用防具(帽子)	96

名称	種類	掲載ページ
金のチョーカー	アクセサリ	106
金の針	消費アイテム	109
銀のフォーク	武器(フォーク)	94
銀のペンダント	だいじなもの	112、253
銀竜	モンスター	216、318
クアール	モンスター	204
クイナ	キャラクター	18
クイナ(ドッペルゲンガー)	モンスター	203
クイナと売り娘	ATE	241
クイナと？？？	ATE	241
クエール	キャラクター	35
クエール	モンスター	222、341
くさい息	異常技	135
クジャ	キャラクター	32、33
クジャ	モンスター	217、318
鎖の髪	武器(ロッド)	92
ク族	種族	37
ク族の沼(霧の大陸)	シナリオ	261、278
ク族の沼(銀の大陸)	マップ	451
ク族の沼(外側の大陸)	シナリオ	280
ク族の沼(外側の大陸)	マップ	454
ク族の沼(ラナール島)	シナリオ	298
ク族の沼(ラナール島)	マップ	456
ク族の沼(忘れ去られた大陸)	シナリオ	301
ク族の沼(忘れ去られた大陸)	マップ	458
クチパシLv	システム(ミニゲーム)	327
クポの実	だいじなもの	112、113、332
クラーケン	モンスター	227、321
クラーケン(クリスタル)	モンスター	230
クラーケン左触手	モンスター	227、321
クラーケン右触手	モンスター	227、321
クライムハザード	剣技	140
グラディウス	武器(短刀)	87
グラビガ拳	絶技	142
グラビデ	黒魔法	134
グラビデ拳	奥義	141
娘間	ステータス異常	71
娘間回避の術	サポートアビリティ	145
グランドアーマー	身体用防具(鎧)	104
グランドドラゴン	モンスター	197
グランドドラゴンのカード	カード	376
グランドヘルム	頭用防具(兜)	98
グランドリーサル	奥技	138
グリーンベレー	頭用防具(帽子)	96
クリスタル	設定	40、42
クリスタルワールド	シナリオ	323
クリスタルワールド	マップ	460
クリティカルヒット	システム(バトル)	66
グリフォン	モンスター	189
グリフォンハート	だいじなもの	113、345
グリムロック	モンスター	199
グリムロックのカード	カード	377
グルグ火山	シナリオ	305
グルグ火山	マップ	461
グルグストーン	だいじなもの	112、302
クレイラの街	シナリオ	270、271
クレイラの街	マップ	468
クレイラの幹	シナリオ	269、271
クレイラの幹	マップ	464
グレネード	モンスター	206
クロウラー	モンスター	180
クロウラーのカード	カード	375
黒帯	アクセサリ	105
黒装束	身体用防具(服)	102
黒頭巾	頭用防具(帽子)	96
クロスヘルム	頭用防具(兜)	97
黒のローブ	身体用防具(ローブ)	102
黒のワルツ1号	モンスター	168、255
黒のワルツ2号	モンスター	170、257
黒のワルツ3号(1回目)	モンスター	170、258
黒のワルツ3号(2回目)	モンスター	180、266
クロマ族	種族	281
黒魔道士	キャラクター	28、29
黒魔道士	設定	43
黒魔道士タイプA	モンスター	176

名称	種類	掲載ページ
黒魔道士タイプB	モンスター	184
黒魔道士タイプC	モンスター	187
黒魔道士の村	シナリオ	281, 299, 310, 313
黒魔道士の村	マップ	471
黒魔法	コマンド	51
黒魔法	アビリティ	133
クワン	キャラクター	35、556
クワン洞	シナリオ	266、292、308
クワン洞	マップ	473
ケアル	白魔法	131
ケアルガ	白魔法	131
ケアルラ	白魔法	131
警戒	サポートアビリティ	144
経験値		→EXP
ケーヴインプ	モンスター	167
ゲートパス	だいじなもの	112、263
劇場街		→リンドブルム
劇場艇のカード	カード	357、378
劇場艇の模型	システム(ミニゲーム)	351、562
劇場艇プリマビスタ	設定	37
劇場艇プリマビスタ	シナリオ	248、251、252
劇場艇プリマビスタ	マップ	474、476
ゲネロ	キャラクター	362
獣	種族(モンスター)	153
ケルベロス	モンスター	210
ケルベロスのカード	カード	376
ゲルミナスブーツ	アクセサリ	105
剣	武器	83、86
げんじのカード	カード	355、361、378
源氏の兜	頭用防具(兜)	98
源氏のこて	腕用防具(小手)	100
源氏の鎧	身体用防具(鎧)	104
幻獣	コマンド	51
幻獣	アビリティ	137
原石	消費アイテム	111
現場復帰	ATE	245
剣技	コマンド	51
剣技	アビリティ	139
コア	モンスター	182
効果時間	システム(バトル)	72
攻撃属性	システム(バトル)	69
攻撃タイプ	システム(カード)	370
攻撃力	能力値	59
攻撃力	システム(カード)	370
工場区		→リンドブルム
合成	システム(アイテム)	84
合成重	システム(アイテム)	84
購入価格	システム(アイテム)	85
こうりゃくぼん	だいじなもの	113、348
後列	システム(バトル)	57
ゴースト	モンスター	169
ゴースト(精霊)	モンスター	219、348
コーヒー豆	ミニゲーム	351
氷のつえ	武器(杖)	93
氷の洞窟	シナリオ	254
氷の洞窟	マップ	478
ゴールドアーマー	身体用防具(鎧)	103
ゴールドヘルム	頭用防具(兜)	97
ゴーレムのふえ	武器(笛)	92
ゴゴ	キャラクター	573
ここほれ!チョコボ	ミニゲーム	326
こころのありか	ATE	245
コッヘル	キャラクター	251
小手	腕用防具	82、99
固定ダメージ	システム(バトル)	68
この世に生を受けたこと	ATE	245
5秒内ボーナス	システム(ミニゲーム)	329
ゴブリン	モンスター	163
ゴブリンのカード	カード	375
ゴブリンパンチ	黒魔法	134
ゴブリンメイジ	モンスター	191
コマンド	システム(バトル)	49
コマンド失敗	システム(バトル)	76
コメット	黒魔法	134
コレクターズレベル	システム(カード)	373

名称	種類	掲載ページ
ごろつき	キャラクター	561、564
昆虫	種族(モンスター)	153
コンデヤ・パタ	シナリオ	280、282
コンデヤ・パタ	マップ	480
コンデヤ・パタ山道	シナリオ	283
コンデヤ・パタ山道	マップ	482
コンフュ	白魔法	132
コンボ	システム(カード)	372
混乱	ステータス異常	70
混乱回道の術	サポートアビリティ	145
困惑	ATE	240

さ

サークレット	頭用防具(帽子)	97
再会	ATE	240
さいきょう	システム(アイテム)	84
サイプレスパイル	武器(杖)	93
サイレス	白魔法	132
サガク剣	剣技	139
差額ダメージ	システム(バトル)	68
ザグナル	モンスター	188
ザグナル(狩猟祭)	モンスター	172、357
ザグナルのカード	カード	375
雑魚ちらし	奥義	141
雑魚ちらし	絶技	141
ザ・ソウルケージ	モンスター	195、286
ザ・タワー	武器(盗賊刀)	88
サバイバルベスト	身体用防具(服)	101
裁きの雷	召喚(攻撃名)	136、147
裁きの雷	幻獣	137
サハギン	モンスター	191
サハギンのカード	カード	375
砂漠の星	だいじなもの	112、290
サファイア	消費アイテム	108、111
サポートアビリティ	システム(アビリティ)	130、142
サボテンダー	モンスター	190
サボテンダーのカード	カード	376
サラマンダー	キャラクター	22
サラマンダー(ドッペルゲンガー)	モンスター	203
サルガタナス	武器(盗賊刀)	88
三角帽子	頭用防具(帽子)	95
三角マーク	システム(カード)	370
さんごの剣	武器(剣)	89
さんごの指輪	アクセサリ	106、357
サンダー	黒魔法	133
サンダー	魔法剣	139
サンダガ	黒魔法	133
サンダガ	魔法剣	139
サンダラ	黒魔法	133
サンダラ	魔法剣	139
サンダル	アクセサリ	105、571
山頂の駅		→南ゲート
斬鉄剣	召喚(攻撃名)	136、148
斬鉄剣	幻獣	137
斬鉄ダメージ	サポートアビリティ	145
サンドゴーレム	モンスター	182
サンドゴーレムのカード	カード	376
サンドスコーピオ	モンスター	181
サンドスコーピオのカード	カード	375
シーカーバット	モンスター	188
シーフの帽子	頭用防具(帽子)	96
シールドアーマー	身体用防具(鎧)	103
シヴァ	召喚	136、147
シヴァのカード	カード	377
ジェノム	種族	37
ジェフ	キャラクター	560
シェル	ステータス異常	72
シェル	白魔法	132
シェルタドラゴン(A)	モンスター	215、316
シェルタドラゴン(B)	モンスター	216
地獄の火炎	召喚(攻撃名)	136、147
地獄の火炎	幻獣	137
シザーズファング	武器(爪)	91
司祭の帽子	頭用防具(帽子)	96

名称	種類	掲載ページ
司祭のラケット	武器(ラケット)	92
自責の念	ATE	244
自然な不自然	ATE	242
ジタン	キャラクター	8
ジタン(ドッペルゲンガー)	モンスター	201
シド	キャラクター	30、31
シナ	キャラクター	24
死の宣告	ステータス異常	71
死の宣告	黒魔法	135
忍びの衣	身体用防具(服)	102
死のルーレット	黒魔法	135
ジハード	黒魔法	134
ジハード	魔法剣	139
シフトブレイク	奥技	138
弱点	システム(バトル)	69
ジャスティン	キャラクター	558
シャッフルゲーム	ミニゲーム	362
ジャバウォック	モンスター	199
ジャバウォック(精霊)	モンスター	220、348
ジャベリン	武器(槍)	89
ジャンプ	コマンド	52
収集ポイント	システム(カード)	373
柔術道着	身体用防具(服)	101
修得	システム(アビリティ)	128
12時間	シナリオ	568
重力物体199	召喚(攻撃名)	136、148
重力物体199	幻獣	137
ジュエル	白魔法	133
種族	システム(モンスター)	153
取得ギルアップ	サポートアビリティ	144
狩猟祭	ミニゲーム	357
狩猟ポイント	システム(ミニゲーム)	357
使用MP吸収	サポートアビリティ	145
女王陛下のスタイナー	ATE	239
召喚	コマンド	51、53
召喚	アビリティ	136
召喚獣	設定	42
召喚壁	イベント	556
ジョウキキカン	ATE	239
商業区		→リンドブルム
消費アイテム	アイテム	82、109
消費MP半減	サポートアビリティ	144
勝利ポーズ	システム(バトル)	566
ショートバージョン	システム(アビリティ)	129
初期パワー	システム(カード)	370
燭台	シナリオ	303
徐々に石化	ステータス異常	71
女性キャラクター	システム(バトル)	56
女性専用	システム(アイテム)	82
ショック	剣技	140
ショップ	システム(アイテム)	85
シリオン	モンスター	168、255
シルクの服	身体用防具(服)	100
シルクのローブ	身体用防具(ローブ)	102
白のローブ	身体用防具(ローブ)	102
白魔法	コマンド	51、53
白魔法	アビリティ	131
しんじゅの光	召喚(攻撃名)	136、149
神前の儀	シナリオ	283
侵入者と来訪者の違い	ATE	242
神竜	モンスター	223、320
神竜のカード	カード	377
睡眠	ステータス異常	70
ズー	モンスター	182
ズーのカード	カード	376
スクイドラーケン	モンスター	205
スクープアウト	奥技	138
スケアモンスター	モンスター	190
スケアモンスターのカード	カード	376
スケルトン	モンスター	176
スケルトンのカード	カード	375
スターのサイン	だいじなもの	113、260
スタイナー	キャラクター	14
スタイナー(1回目)	モンスター	161、251
スタイナー(2回目)	モンスター	161、251

名称	種類	掲載ページ
スタイナー(3回目)	モンスター	162、252
スタイナー(ドッペルゲンガー)	モンスター	202
[illegible]	[illegible]	226
スティルツキン	キャラクター	35、570
[illegible]	[illegible]	176
ステータス異常	システム(バトル)	70
[illegible]	[illegible]	352
ストーンキラー	サポートアビリティ	143
[illegible]	[illegible]	140
ストップ	ステータス異常	70
[illegible]	[illegible]	134
ストナ	白魔法	132
[illegible]	[illegible]	138
ストローバー	モンスター	194
[illegible]	[illegible]	376
ストロングファントム	システム(カード)	367
[illegible]	[illegible]	238
砂浜	システム(ミニゲーム)	336
素早さ	能力値	58
すべすべオイル	たいじなもの	113、338
[illegible]	[illegible]	133
スロウ	ステータス異常	70、78
スロウ	黒魔法	133
聖	属性	68
星宮アクエリアス	たいじなもの	113、353
星宮アリエス	たいじなもの	113、353
星宮ヴァルゴ	たいじなもの	113、353
星宮オフィユカス	たいじなもの	113、353
星宮カプリコーン	たいじなもの	113、353
星宮キャンサー	たいじなもの	113、353
星宮サジタリウス	たいじなもの	113、353
星宮ジェミニ	たいじなもの	113、353
星宮スコーピオ	たいじなもの	113、353
星宮タウロス	たいじなもの	113、353
星宮バイシーズ	たいじなもの	113、353
星宮リーブラ	たいじなもの	113、353
星宮レオ	たいじなもの	113、353
聖刻技	コマンド	54
聖白魔法	コマンド	54
精神統一	サポートアビリティ	144
成長	システム(バトル)	61
成長	システム(カード)	370
成長ボーナス	システム(バトル)	62
せいとん	システム(アイテム)	83
セイブザクイーン	武器(騎士剣)	89、571
セイブザクイーンのカード	カード	378
制限モンスター	システム	347
セイレーンのふえ	武器(笛)	93
セーブアイコン	システム	372
セーフティ	システム(モンスター)	74、158
[illegible]	[illegible]	71
赤竜	モンスター	208、306
剣技	コマンド	53
絶技	アビリティ	141
[illegible]	[illegible]	141
ぜになげ	絶技	141
ゼネラル	[illegible]	26
ゼネロ	モンスター	160、250
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ゼボルト機関長	キャラクター	562
[illegible]	[illegible]	192
ゼムゼレットのカード	カード	376
[illegible]	[illegible]	244
閃光魔帽	頭用防具(帽子)	96
[illegible]	[illegible]	49
先制攻撃率アップ	サポートアビリティ	144
[illegible]	[illegible]	67
戦闘不能	ステータス異常	71
[illegible]	[illegible]	137、150
全滅	システム(バトル)	73
[illegible]	[illegible]	49
戦利品	システム(モンスター)	155
[illegible]	[illegible]	57
操作キャラクター	システム(バトル)	56
[illegible]	[illegible]	245

名称	種類	掲載ページ
ゾーリンシェイプ	武器(短刀)	87
ソーン	キャラクター	28、29
ゾーン	キャラクター	28、29
ソーン(1回目)	モンスター	186、275
ゾーン(1回目)	モンスター	186、275
ソーン(2回目)	モンスター	208、306
ゾーン(2回目)	モンスター	208、306
続・エーコの台所	ATE	237、243
属性	システム(バトル)	68
属性強化	システム(モンスター)	153
蘇生	奥義	141
蘇生	絶技	142
外側の大陸	大陸	396
その意味	ATE	245
空チョコボ	チョコボ	335、397
ソリューション9	奥技	138
存在	ATE	240
村長のカギ	だいじなもの	112、293
ゾンビ	ステータス異常	71、74
ゾンビ	モンスター	194
ゾンビのカード	カード	375

た

ダークファントム	システム(カード)	367
ダークマター	消費アイテム	104、110
ダークマターのカード	カード	378
タイガーファング	武器(爪)	91
大海嘯	召喚(攻撃名)	136、148
大海嘯	幻獣	137
退屈ポーズ	システム	572
隊形	システム(バトル)	57
だいじなもの	アイテム	83、112、569
タイダルフレイム	奥技	138
大地の怒り	召喚(攻撃名)	137、149
大地の鎧	だいじなもの	112、310
大地の衣	身体用防具(服)	101
ダイヤアーマー	身体用防具(鎧)	104
ダイヤソード	武器(剣)	89
ダイヤのかがやき	召喚(攻撃名)	136、149
ダイヤのこて	腕用防具(小手)	100
ダイヤヘルム	頭用防具(兜)	97
ダイヤモンド	消費アイテム	108、111
ダイヤモンドダスト	召喚(攻撃名)	136、147
ダイヤモンドダスト	幻獣	137
ダガー	→ガーネット(キャラクター)	
ダガー	武器(短刀)	87
ダガー(ドッペルゲンガー)	モンスター	202
ダガー、がんばる	ATE	239
ダガーとデンエモン	ATE	241
ダガーのきもち	ATE	242
ダガー、またまだがんばる	ATE	239
ダゲレオ	シナリオ	308、320
ダゲレオ	マップ	484
ただ青き日々をしのぶ	ATE	244
たたかう	コマンド	49、54
ただ生あればこそ	ATE	244
ただ水辺にのぞみて	ATE	243
脱出するのだ!	ATE	238
達人の鼻	ATE	242
ダハーカ	モンスター	212、310
W黒魔法	コマンド	51
W白魔法	コマンド	53
食べ物がないアルよ〜	ATE	241
たべる	コマンド	52
魂	設定	41
ダメージ	システム(バトル)	64
ダメージ倍率	システム(バトル)	66
ためる	コマンド	51
ダリの地下	シナリオ	257
ダリの地下	マップ	488
ダリの村	シナリオ	256、257、266、293
ダリの村	マップ	486
ダルクハット	頭用防具(帽子)	96
だるまさんがころんだ	シナリオ	304

名称	種類	掲載ページ
タンタラス	組織	37
ダンタリアン	モンスター	185、295
ダンタリアンのカード	カード	376
短刀	武器	83、87
チェインプレイト	身体用防具(服)	101
チェインメイル	身体用防具(鎧)	103
チェンジ	コマンド	49、55
力	能力値	58
力だすき	身体用防具(服)	101
地脈の祠	シナリオ	312
地脈の祠	マップ	485
チモモ	キャラクター	573
チャクラ	奥義	141
チャクラ	絶技	141
チャクラバンド	頭用防具(帽子)	95
チャンバラ	ミニゲーム	356
調理	コマンド	52
チョコ	キャラクター	36
チョコ	乗り物	397
チョコグラフ	システム(ミニゲーム)	328、335
チョコグラフのかけら	だいじなもの	113、328
チョコグラフ発見ボーナス	システム(ミニゲーム)	329
チョコボ	種族	36
チョコボ	乗り物	397
チョコボの足跡	システム(マップ)	392、397
チョコボの入り江	シナリオ	298
チョコボの入り江	マップ	332、490
チョコボのお宝さがし	ミニゲーム	333
チョコボのカード	カード	378
チョコボの空中庭園	シナリオ	309
チョコボの空中庭園	マップ	332、491
チョコボの桃源郷	シナリオ	309、320
チョコボの桃源郷	マップ	491
チョコボのほっと一息	ミニゲーム	336
チョコボの森	シナリオ	261
チョコボの森	マップ	490
珍品	システム(ミニゲーム)	344、345
沈黙	ステータス異常	71
沈黙回避の術	サポートアビリティ	145
追憶のイヤリング	だいじなもの	112、288
追加効果	システム(バトル)	73
追加効果発動	サポートアビリティ	143
ツイスター	青魔法	135
追跡	ATE	240
杖	武器	83、93
月	設定	43
月なきみそらの遺伝師たち	ATE	243
土	属性	68
土のガーディアン	モンスター	213、313
罪と罰	ATE	240
爪	武器	83、90
ツンツン頭	キャラクター	573
ティアマット	モンスター	226、321
ティアマット(クリスタル)	モンスター	229
ディフェンスファントム	システム(カード)	367
ディフェンダー	武器(剣)	89
デザートエンプレス	シナリオ	300、302
デザートエンプレス	マップ	492
デザートブーツ	アクセサリ	104
デス	黒魔法	74、134
手数料	システム(アイテム)	84
デスゲイズ	モンスター	231、324
デスペル	白魔法	133
鉄巨人	モンスター	224
てつきよじんのカード	カード	377
デッドペッパー	消費アイテム	110、309
鉄馬車ベルクメア	シナリオ	263
デビルキラー	サポートアビリティ	143
デブチョコボ	キャラクター	36
デブチョコボのカード	カード	336、378
デモンズメイル	身体用防具(鎧)	103
デュエルクロー	武器(爪)	91
テラ	設定	40
テラ	シナリオ	313
テラ	マップ	498

名称	種類	掲載ページ
テラホーミング	召喚(攻撃名)	137、150
テレポート	シナリオ	323、460
転移ゲート	シナリオ	313
転換点スイッチ	シナリオ	279
天使のイヤリング	アクセサリ	107
天使のおやつ	青魔法	135
天使のふえ	武器(笛)	93
転生の炎	召喚(攻撃名)	137、150
転生の指輪	アクセサリ	106
テント	消費アイテム	78、110
デンドロビウム	モンスター	165
転売	システム(ミニゲーム)	345
てんぴんとおもり	シナリオ	304
天竜の爪	だいじなもの	112、290
刀魂放気	秘技	138
逃走	システム(バトル)	55
盗賊刀	武器	83、87
盗賊のあかし	秘技	138
盗賊の極意	サポートアビリティ	145
盗賊のこて	脱用防具(腕輪)	99
ドーガの魔導器	だいじなもの	113、345、559
トーレス	キャラクター	573
毒	ステータス異常	70
毒消し	消費アイテム	109
毒味の術	サポートアビリティ	145
閉ざされた大陸	大陸	396
トジェボン	キャラクター	251
ロゼッタの指輪	アクセサリ	106
突撃	剣技	140
トット	キャラクター	30、31
突風の願	だいじなもの	112、310
ドッペルゲンガー	シナリオ	201、301
トパーズ	消費アイテム	108、111
戸惑うビビ	ATE	239
止まらずの術	サポートアビリティ	145
トライデント	武器(槍)	90
ドラゴンキラー	サポートアビリティ	143
ドラゴンクロー	武器(爪)	91
ドラゴン族	種族(モンスター)	153
ドラゴンゾンビ	モンスター	194
ドラゴンフライ	モンスター	181
ドラゴンフライのカード	カード	376
ドラゴンブレス	竜技	140
ドラゴンメイル	身体用防具(鎧)	104
ドラゴンリスト	脱用防具(腕輪)	99
トランス	システム(バトル)	74
トランス・クジャ	モンスター	231、324
トランスゲージ	システム(バトル)	74
鳥が喜く買い上がる為には	ATE	243
取り立て	ATE	245
トリックスパロー	モンスター	171
ドレイン	黒魔法	134
トレジャーハンターランク	ミニゲーム	353
トレノ	シナリオ	267、290、299、308、319
トレノ	マップ	500
トレノアーチ		→南ゲート
トロール	モンスター	193
トロールのカード	カード	376
とんかち	武器	83、87
とんかち	武器(とんかち)	87、352、567
とんがり帽子	頭用防具(帽子)	95
とんずら	秘技	137
トンベリ	モンスター	212
トンベリのカード	カード	377

な

名称	種類	掲載ページ
仲間	システム(バトル)	56
投げ専用武器	消費アイテム	83、110
なげる	コマンド	53
謎の仮面男	モンスター	160、248、566
なにができるのか	ATE	240
名前の変更	イベント	557
並び順	システム(バトル)	57
ナワトビ	ミニゲーム	355
なんて、おっきな……	ATE	243
ニードルフォーク	武器(フォーク)	94
逃げてもギル	サポートアビリティ	145
逃げる	システム(バトル)	55
ニコル	キャラクター	558
日常と非日常	ATE	242
忍者の教え	サポートアビリティ	143
ニンフ	モンスター	178
ニンフ(精霊)	モンスター	220、348
ニンフのカード	カード	376
ぬすむ	コマンド	50、53
猫の爪	武器(爪)	90
ねこの手ラケット	武器(ラケット)	92
ねこの手ラケットのカード	カード	378
願は見ていた	ATE	239
ねじりはちまき	頭用防具(帽子)	95
ネズミのしっぽ	だいじなもの	113、345
熱せず冷ませず	サポートアビリティ	144
ネミングウェイ	キャラクター	573
ネミングウェイのカード	カード	292、303、378
眠らずの術	サポートアビリティ	145
能力値	システム(バトル)	58
ノール	モンスター	192
乗り物	システム(マップ)	396
呪い	青魔	69、141
呪い	絶技	142

は

名称	種類	掲載ページ
ハーゲン	モンスター	162、251
ハーゲン	キャラクター	251
バーサク	ステータス異常	70
バーサク	白魔法	132
パーティー編成	システム(バトル)	57
ハーデス	モンスター	228、323
ハーデスのカード	カード	377
バードキラー	サポートアビリティ	143
バールルージュ	アクセサリ	107
バイオ	黒魔法	134
バイオ	魔法剣	139
売却価格	システム(アイテム)	85
背後攻撃	システム(バトル)	66
ハイジャンプ	サポートアビリティ	143
バイソン	モンスター	166
ハイポーション	消費アイテム	109
バイロイト	キャラクター	251
バクー	キャラクター	26、27
バクー	モンスター	165、253
バクーと仲間たち	ATE	240
バジリスク	モンスター	178
バタフライソード	武器(盗賊刀)	87
バツ	モンスター	218、346
八角棒	武器(杖)	94
白金の針	だいじなもの	112、267
バック	キャラクター	34
バックアタック	システム(バトル)	49
発願	ミニゲーム	360
発生確率	システム(バトル)	73
バトルスピード	システム(バトル)	72
バトルブーツ	アクセサリ	105
パニシュ	ステータス異常	72
パニシュ	青魔法	136
羽根付き帽子	頭用防具(帽子)	95
バハムート	召喚	136、148
バハムートのカード	カード	377
はりせんぼん	青魔法	135
バルチザン	武器(槍)	90
バルビュータ	頭用防具(兜)	97
バレッタ	アクセサリ	107
パワー	システム(アビリティ)	131
パワーブレイク	剣技	140
パワーベルト	アクセサリ	105
パワーリスト	脱用防具(腕輪)	99
半減	システム(バトル)	69
反射区熟知	サポートアビリティ	144
バンダースナッチ	モンスター	187
ハンターのしょうごう	だいじなもの	113、357
バンダナ	頭用防具(帽子)	95
バンデモニウム	シナリオ	315
バンデモニウム	マップ	504、505、507
万能薬	消費アイテム	109
パンプキンヘッド	青魔法	135
火	属性	68
ビーストキラー	サポートアビリティ	143
ヒート	ステータス異常	70
光のローブ	身体用防具(ローブ)	103
秘技	コマンド	50
秘技	アビリティ	137
飛空艇	乗り物	397
ひくうていのカード	カード	378
飛行	種族(モンスター)	153
秘孔拳	青魔	141
秘孔拳	絶技	142
久しぶりでよ!	ATE	243
ヒスイの腕輪	脱用防具(腕輪)	99
ビストロフォーク	武器(フォーク)	94
左触手		→クラーケン左触手
ヒットポイント		→HP
ヒッポのおてがら	ATE	244
人型	種族(モンスター)	153
ひとつひとつの言葉	ATE	242
ピナックルロックス	シナリオ	260、276
ピナックルロックス	マップ	508
美の狩人	設定	34
火の祠	シナリオ	312
ビビ	システム(ミニゲーム)	333、335
ビビ	キャラクター	10
ビビ	モンスター	164、252
ビビ(ドッペルゲンガー)	モンスター	201
ビビと夫婦	ATE	241
ビビの買い物	ATE	239
ビビのきもち	ATE	242
秘められた力	システム(バトル)	73
ヒューメルーン	武器(扇)	93
ヒュプノクラウン	頭用防具(帽子)	96
漂着物	ATE	244
ヒルギガース	モンスター	193、283
ヒルダ	キャラクター	30
ヒルダガルデ1号	乗り物	399
ヒルダガルデ1号のカード	カード	378
ヒルダガルデ2号	乗り物	399
ヒルダガルデ3号	シナリオ	307
ヒルダガルデ3号	乗り物	397、399
ヒルダガルデ3号	マップ	509
ヒルダガルデ3号のカード	カード	378
瀕死	ステータス異常	71
瀕死HP回復	サポートアビリティ	145
ファイア	黒魔法	133
ファイア	魔法剣	139
ファイガ	黒魔法	133
ファイガ	魔法剣	139
ファイダ	コマンド	76
ファイラ	黒魔法	133
ファイラ	魔法剣	139
ファング	モンスター	163
ファング(狩猟祭)	モンスター	171
ファンクのカード	カード	375
ファントム	システム(カード)	322、367
フィールアイコン	システム(マップ)	398
笛	武器	83、92
フェイス	白魔法	133
フェザーサークル	モンスター	190
フェザーサークル(精霊)	モンスター	221、348
フェザーサークルのカード	カード	376
フェザーブーツ	アクセサリ	105
フェニックス	召喚	137、150
フェニックスの尾	消費アイテム	109
フェニックスの羽	消費アイテム	104、110
フェンリル	召喚	137、149、150

名称	種類	掲載ページ
フェンA(A)	[illegible]	400
フェンリルのカード	カード	377
[illegible]	[illegible]	83、94
フォーク	武器(フォーク)	94
[illegible]	[illegible]	[illegible]
フォッシル・ルー	マップ	510
[illegible]	[illegible]	[illegible]
武器	アイテム	82、87
[illegible]	身体用防具	82、100
ふくろう	シナリオ	281
[illegible]	[illegible]	112、296
ふたつの月のカード	カード	378
[illegible]	[illegible]	241
ぶつりかいひ	→物理回避率	
[illegible]	[illegible]	59
ぶつりこうげき	→攻撃力(能力値)	
[illegible]	[illegible]	64
ぶつりぼうぎょ	→物理防御力(能力値)	
[illegible]	[illegible]	59
物理防御力	システム(カード)	370
船乗りのエリン	キャラクター	291、562
船	乗り物	397
[illegible]	[illegible]	106
ふゆう石のかけら	アクセサリ	106
[illegible]	[illegible]	16
フライヤ(ドッペルゲンガー)	モンスター	202
[illegible]	[illegible]	112、
プラチナアーマー	身体用防具(鎧)	104
[illegible]	[illegible]	97
ブラックジャック	ミニゲーム	363
[illegible]	[illegible]	88
フラットレイ	キャラクター	34
[illegible]	[illegible]	28、29
ブラネ艦隊、寄港	ATE	241
[illegible]	[illegible]	399
ブランク	キャラクター	25
[illegible]	[illegible]	253
ブラントスパイダ	モンスター	166
[illegible]	[illegible]	165、253
ブラン・バル	シナリオ	314
[illegible]	[illegible]	518
フリーエナジー	奥技	138
[illegible]	[illegible]	70
ブリガンダイン	身体用防具(服)	101
[illegible]	[illegible]	103
ブリザガ	黒魔法	133
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ブリザド	黒魔法	133
[illegible]	[illegible]	139
ブリザラ	黒魔法	133
[illegible]	[illegible]	139
ブリゾンケージ(1回目)	モンスター	163、252
[illegible]	[illegible]	164、252
ブリマビスタ	→劇場艇ブリマビスタ	
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ブリン	モンスター	167
[illegible]	[illegible]	37
ブルート隊	組織	37、251
[illegible]	[illegible]	397、399
ブルーナルシス	マップ	521
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ブルツェン	キャラクター	251
[illegible]	[illegible]	273、
ブルメシア	シナリオ	264
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ブルメシアアーチ	→北ゲート	
[illegible]	[illegible]	14
ブルメリアブレス	腕用防具(腕輪)	98、571
[illegible]	[illegible]	134
フレア	魔法剣	139
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ブレイク	黒魔法	134
[illegible]	[illegible]	99
ブレイザビートル	モンスター	193
[illegible]	[illegible]	[illegible]

名称	種類	掲載ページ
ブレイ時間	システム	572
ブレイズ	黒魔法	136
ブレイトメイル	身体用防具(鎧)	103
ブレイブスーツ	身体用防具(服)	102
ブレイムタン	武器(剣)	89
ブロードソード	武器(剣)	88
プロテガベル	だいじなもの	112、264
プロテス	ステータス異常	72
プロテス	白魔法	132
プロミストリング	アクセサリ	106
ブロンズアーマー	身体用防具(鎧)	103
ブロンズのこて	腕用防具(小手)	99
ブロンズの胸当て	身体用防具(服)	101
ブロンズヘルム	頭用防具(兜)	97
文臣オルベルタ	キャラクター	30
ぶんどる	サポートアビリティ	145
ベアトリクス	キャラクター	25、27
ベアトリクス(1回目)	モンスター	179、265
ベアトリクス(2回目)	モンスター	164、272
ベアトリクス(3回目)	モンスター	186、275
ヘイスト	ステータス異常	72
ヘイスト	白魔法	132
ヘヴィランス	武器(槍)	90
ヘクトアイズ	モンスター	213
ヘクトアイズのカード	カード	376
ヘッジホッグパイ	モンスター	173
ヘッジホッグパイのカード	カード	376
ヘッドギア	頭用防具(帽子)	95
ペネチアシールド	腕用防具(小手)	100
ペネロ	キャラクター	26
ペネロ	モンスター	161、250
ベヒーモス(A)	モンスター	222、354
ベヒーモス(B)	モンスター	226
ベヒーモスのカード	カード	377
ベリドット	消費アイテム	108、111
ベルクメア	→鉄馬車ベルクメア	
ベルナ	キャラクター	561
ヘルプ	システム	77
ポイズン	黒魔法	134
ポイズンナックル	武器(爪)	90
ポイゾナ	白魔法	132
ポイント	システム(ミニゲーム)	327
ぼうぎょ	コマンド	49、55
防御力	→物理防御力(能力値)	
防御力無視	システム(バトル)	68
帽子	頭用防具	82、94
飽食のローブ	身体用防具(ローブ)	102
宝石	消費アイテム	110
ホエールゾンビ	モンスター	196
ポーション	消費アイテム	109
ポーテンアーチ	→南ゲート	
ポーテン駅	→南ゲート	
ボーナスタイム	システム(ミニゲーム)	326
ボーナスポイント	システム(ミニゲーム)	329
ホーリー	白魔法	133
ポーリー	コマンド	76
ホーリーのカード	カード	377
ホーリーベル	だいじなもの	112、262
ホーリーランス	武器(槍)	90
ポーンリスト	腕用防具(腕輪)	98
ポコのカード	カード	378
星くずのロッド	武器(ロッド)	92
炎のつえ	武器(杖)	93
ボ、ボクは何も……	ATE	240
ボム	モンスター	172
ボムのカード	カード	375
焔色の髪の男	モンスター	195、207
ボロム	キャラクター	573
ホワイトウィンド	青魔法	136
ホワイトドロー	竜技	140

ま

マーカス	キャラクター	24
マイコニド	モンスター	191

名称	種類	掲載ページ
マイティーカード	青魔法	135
マカロフ投法	サポートアビリティ	144
巻き返し	ATE	245
マクシミリアン	身体用防具(鎧)	104
マサムネ	武器(逆鱗刀)	88
マサムネのカード	カード	378
マジックヴァイス	モンスター	179
マジックハンマー	青魔法	136
マジックブレイク	剣技	140
マジックポイント	→MP	
魔術師のくつ	アクセサリ	105
魔術師の服	身体用防具(服)	101
魔術師の帽子	頭用防具(帽子)	95
魔術師のローブ	身体用防具(ローブ)	102
魔人の胸当て	身体用防具(服)	101
マスターボム	青魔法	136
マスターファントム	システム(カード)	367
魔石力	能力値	58、130
魔族	種族(モンスター)	153
マダイン・サリ	シナリオ	284、287、319
マダイン・サリ	マップ	526
マダインの指輪	アクセサリ	105
まだ猫は見ていた	ATE	239
マディーン	召喚	137、150
マディーンのカード	カード	377
魔道士のつえ	武器(杖)	93
魔導師のつえ	武器(杖)	94
マトラマジック	青魔法	135
まどろみの術	サポートアビリティ	143
魔の森	シナリオ	252
魔の森	マップ	528
まほう	コマンド	76
まほうかいひ	→魔法回避率	
魔法回避率	能力値	59
魔法返し	サポートアビリティ	145
魔法剣	コマンド	51
魔法剣	アビリティ	139
魔法攻撃	システム(バトル)	64
魔法の腕輪	腕用防具(腕輪)	98
魔法の指先	だいじなもの	113、345
魔法のラケット	武器(ラケット)	91
まほうぼうぎょ	→魔法防御力(能力値)	
魔法防御力	能力値	59
魔法防御力	システム(カード)	370
魔法無属性化	サポートアビリティ	144
まもりのこて	腕用防具(小手)	100
まもりの指輪	アクセサリ	106
マリー	キャラクター	560
魔力	能力値	58
マリリス	モンスター	225、321
マリリス(クリスタル)	モンスター	229
マル	モンスター	210、346
マルチナラケット	武器(ラケット)	91
○×クイズ	ミニゲーム	346
マンイーター	サポートアビリティ	143
満月の心得	サポートアビリティ	144
マンドラゴラ	モンスター	174
マンドラゴラのカード	カード	375
ミールツイスター	奥技	138
右触手	→クラーケン右触手	
ミケル	キャラクター	570
みこしかつぎ帽子	頭用防具(帽子)	95
ミコト	キャラクター	32
Miss	システム(バトル)	73
水	属性	68
水の祠	シナリオ	312
ミスリルアーマー	身体用防具(鎧)	103
ミスリルクロー	武器(爪)	91
ミスリルスピア	武器(槍)	90
ミスリルソード	武器(剣)	88
ミスリルソードのカード	カード	378
ミスリルダガー	武器(短刀)	87
ミスリルの腕輪	腕用防具(腕輪)	98
ミスリルのこて	腕用防具(小手)	99
ミスリルフォーク	武器(フォーク)	94

名称	種類	掲載ページ
ミスリルベスト	身体用防具(服)	101
ミスリルヘルム	頭用防具(兜)	97
ミスリルラケット	武器(ラケット)	92
ミスリルロッド	武器(ロッド)	92
3つ目の宝珠	ATE	241
緑色の石板	だいじなもの	113、284
南ゲート	マップ	530 531 532. 533
南ゲート(アレクサンドリア駅)	シナリオ	255、266
南ゲート(山頂の駅)	シナリオ	266
南ゲート(トレノアーチ)	シナリオ	299
南ゲート(ボーデンアーチ)	シナリオ	261
南ゲート(ボーデン駅)	シナリオ	263、299
水面に見ゆる幻	ATE	244
水面の鏡	だいじなもの	112、310
ミニシド	だいじなもの	113
ミニブラネ	だいじなもの	113
ミニブルメシア	だいじなもの	113
ミニマム	ステータス異常	70
ミニマム	白魔法	132
ミネルバビスチェ	身体用防具(服)	102
ミミック	モンスター	179
ミミックのカード	カード	375
みやぶる	秘技	137
ムー	モンスター	166
ムー(狩猟祭)	モンスター	171
ムー(精霊)	モンスター	219、348
ムーバー	モンスター	214
ムーバーのカード	カード	377
ムーンストーン	消費アイテム	108、111
むぎわら帽子	頭用防具(帽子)	95、571
無効	システム(バトル)	69
ムシキラー	サポートアビリティ	143
ムシュフシュ	モンスター	173
ムムム……	システム(ミニゲーム)	343
メイジマッシャー	武器(短刀)	87
メイスオブゼウス	武器(杖)	94
名品	システム(ミニゲーム)	344
名物	ATE	240
迷惑	ステータス異常	71
迷惑チン	消費アイテム	110
めいわくをかける	秘技	138
メガフレア	召喚(攻撃名)	136、140
メガフレア	幻獣	137
目利きの手触り	サポートアビリティ	143
目薬	消費アイテム	109
メテオ	黒魔法	134
メテオ	コマンド	76
メテオのカード	カード	377
目には目を	サポートアビリティ	144
メリダアーチ		→北ゲート
メルゲントハイム	キャラクター	251
メルティジェミニ	モンスター	209、306
Melodies Of Life	主題歌	590
メンタルブレイク	剣技	140
猛火の鏡	だいじなもの	112、310
猛毒	ステータス異常	71
モーグリ	種族	38
モーグリのきぐるみ	だいじなもの	113、260
モーグリのたてぶえ	だいじなもの	112、253
モグ	キャラクター	35
モグオ	キャラクター	569
モグタロー	キャラクター	563
モグネット	ミニゲーム	337
モグネット本部	シナリオ	320
モグネット本部	マップ	534
モグのおまもり	サポートアビリティ	145
モグのカード	カード	378
モッカ・コーヒー	だいじなもの	112、351
物語の断片	シナリオ	276
物見山	シナリオ	255、257
物見山	マップ	535
もめんのローブ	身体用防具(ローブ)	102
モリッド	キャラクター	351
森の演奏会	ATE	238
森の番人	ATE	238

名称	種類	掲載ページ
モルホル	モンスター	215
モルボルのカード	カード	377

や

ヤーン	モンスター	209
ヤーン(精霊)	モンスター	221、348
薬剤師の免許	サポートアビリティ	143
野望	ATE	240
山チョコボ	チョコボ	335、397
やまびこ草	消費アイテム	109
山ブリ虫	シナリオ	236、283
闇	属性	68
槍	武器	83、89
融合	設定	40
友情	ATE	241
ゆずれないもの	ATE	245
与一の心	サポートアビリティ	142
妖紅珠	シナリオ	304
妖精のピアス	アクセサリ	106
妖精のファイフ	武器(笛)	93
予感	ATE	244
夜	黒魔法	135
鎧	身体用防具	82、103
4本腕の男	キャラクター	360 291 353 360

ら

ライジングサン	消費アイテム	110
雷神のこて	腕用防具(小手)	99
ライフデジョン	秘技	138
ライブラ	白魔法	132
雷鳴剣	剣技	140
ラウダ	キャラクター	251、558
ラグタイムマウス	モンスター	218、346
ラグタイムマウスのカード	カード	376
ラグナロク	武器(騎士剣)	89
ラケット	武器	83、91
ラニ	キャラクター	34
ラニ	モンスター	189、279
ラバーコンシャス	身体用防具(服)	102
ラバーヘルム	頭用防具(兜)	97
ラビスラズリ	消費アイテム	108、111
ラミア	モンスター	177
ラミアのティアラ	頭用防具(帽子)	95
ラミアのふえ	武器(笛)	93
ラムウ	召喚	136、147
ラムウのカード	カード	377
ラムウの試練	シナリオ	276
ラルヴァイマーゴ	モンスター	187、275
ラルヴァイマーゴのカード	カード	376
ラルヴァラーヴァ	モンスター	181、268
ランクSのあかし	だいじなもの	113、353
ランスオブカイン	武器(槍)	90
ランドウォーム	モンスター	198
リーチセブン	秘技	138
リヴァイアサン	召喚	136、148
リヴァイアサンのカード	カード	377
陸チョコボ	チョコボ	397
リザードマン	モンスター	177
リザードマンのカード	カード	375
リジェネ	ステータス異常	72
リジェネ	白魔法	131
リスト	腕用防具(腕輪)	98
リッチ	モンスター	228、322
リッチ(クリスタル)	モンスター	230
リネンキュラッサ	身体用防具(鎧)	103
リフレク	ステータス異常	72、79
リフレク	白魔法	132
リフレク霊通	サポートアビリティ	144
リフレクトリング	アクセサリ	106
リフレク倍返し	サポートアビリティ	144
リボン	アクセサリ	107
リボンのカード	カード	378
リミットグローヴ	黒魔法	135

名称	種類	掲載ページ
リミットホーナス	システム(ミニゲーム)	329
竜剣	竜技	140
龍神の石碑	シナリオ	308
竜の髭	武器(槍)	90
竜の紋章	竜技	141
竜技	コマンド	52
竜技	アビリティ	140
リレイズ	ステータス異常	72
リレイズ	黒魔法	136
リングコマンダー	モンスター	213
リンドブルム	シナリオ	259 277 296 319
リンドブルム	マップ	536、540、543
リンドブルム巨大城	シナリオ	259、277 296 307
リンドブルム巨大城	マップ	546、549 550
リンドブルムのカード	カード	378
ルーントゥース	武器(盗賊刀)	88
ルーンの爪	武器(爪)	91
ルーンブレイド	武器(剣)	89
ルナ	竜技	140
ルビィ	キャラクター	26
ルビー	消費アイテム	108、111
ルビーの光	召喚(攻撃名)	136、149
レア王	モンスター	160、250
レアファントム	システム(カード)	367
冷	属性	68
レイズ	白魔法	132
レイス(青)	モンスター	207
レイス(赤)	モンスター	207
レイスのカード	カード	376
例のもの	シナリオ	282、300
レーゼの風	竜技	140
レザープレイト	身体用防具(服)	100
レッドキャップ	頭用防具(帽子)	96
レッドローズ	シナリオ	273
レッドローズ	乗り物	400
レッドローズ	マップ	554
レッドローズのカード	カード	378
レディーバグ	モンスター	173
レディーバグ(精霊)	モンスター	219、348
レビテト	ステータス異常	72
レビテト	白魔法	132
Lv(レベル)	システム(バトル)	59
レベル3デフレス	青魔法	135
レベル4ホーリー	黒魔法	135
レベル5デス	青魔法	134
レベルアップ	サポートアビリティ	144
錬金術	テクニック	85
ロウェル	キャラクター	260、560
老人ウマエーダ	キャラクター	562
ローブ	身体用防具	82、102
ローブオブロード	身体用防具(ローブ)	103
六竜	竜技	141
ロッド	武器	83、92
ロッド	武器(ロッド)	92
ロングバージョン	システム(アビリティ)	129

わ

ワームヒュドラ	モンスター	207
ワールドマップ	だいじなもの	112、277
ワールドマップ	マップ	392、394
ワイアード	モンスター	167
ワイアードのカード	カード	375
ワイマール	モンスター	162、251
ワイマール	キャラクター	251
ワクチン	消費アイテム	110
忘れ去られた大陸	シナリオ	300
忘れ去られた大陸	大陸	396
忘れちまった!	ATE	243
わらしべ長者	ミニゲーム	345
割合ダメージ	システム(バトル)	68

ん

ンカイの腕輪	腕用防具(腕輪)	99

Melodies Of Life

歌：白鳥英美子
作詞：シオミ
作曲：椿松清夫
編曲：[illegible]



宛てもなく彷徨っていた
手がかりもなく探しつづけた
あなたがくれた想い出を
心を癒す詩にして

約束もすることもなく
交わす言葉も決めたりもせず
抱きしめそして確かめた
日々は二度と帰らぬ

記憶の中の手を振るあなたは
わたしの名を呼ぶことが出来るの

あふれるその涙を
輝く勇気にかえて
いのちはつづく
夜を越え
疑うことのない明日へとつづく

飛ぶ鳥の向こうの空へ
いくつの記憶預けただろう
儚い希望も夢も
届かぬ場所に忘れて

めぐり逢うのは偶然と言えるの
別れる時が必ず来るのに

消えゆく運命でも
君が生きている限り
いのちはつづく
永遠に
その力の限りどこまでも

わたしが死のうとも
君が生きている限り
いのちはつづく
永遠に
その力の限りどこまでもつづく

©2000 Solid Co.,Ltd. & SQUARE ENIX Co.,LTD.　JASRAC 出0406989-508

ファイナルファンタジーⅨ　アルティマニア
STAFF

出版　**株式会社スクウェア・エニックス**【http://www.square-enix.co.jp】

企画・構成・執筆　**株式会社スタジオベントスタッフ**【http://www.bent.co.jp】
山下　章 (DIRECTOR／Interview Part)
大出綾太 (SUB-DIRECTOR／Item／Monster／Map)
大野優子 (Character／Scenario)
山中直樹 (Battle／Card／Chocobo／Map／Monster Support)
小石朋仁 (Secret／Scenario Support)
板場利光 (Mini-game／Map Support)
魚末烈人 (Ability)
八巻将之 (Map／Monster Support)
神崎理緒 (Map Support)
豊田知行 (Map Support／Monster Support)
篠原輝久 (Editorial Support)
山田真也 (Editorial Support)
大出啓太 (Editorial Support)
藪良小路 (Editorial Support)
中村京子 (Editorial Support)

デザイン&DTP　**株式会社エストール**

協力　**株式会社スクウェア・エニックス**
『ファイナルファンタジーⅨ』開発チーム

監修　**株式会社スクウェア・エニックス**
宮崎克己
大藤昭夫
内藤有香

SPECIAL THANKS　**『ファイナルファンタジーⅨ Online ULTIMANIA』制作スタッフ**

発　行◇2004年 7 月16日　初版発行
2005年12月10日　8 刷発行
発行人◇田口浩司

発行所◇株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544
東京都渋谷区代々木3-22-7　新宿文化クイントビル

印　刷◇大日本印刷株式会社

＜書籍の内容についてのお問い合わせ＞
書籍編集部：03-5333-0879　　月～金曜日12：00-18：00（祝・祭日を除く）

＜販売・営業に関するお問い合わせ＞
出版営業セクション：03-5333-0832　　月～金曜10：00-18：00（祝・祭日を除く）

ゲームの攻略方法に関するお問い合わせにはいっさいお答えしておりません。予めご了承ください。
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。但し、古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。
本書の一部あるいは全部を無断で転載、複写、複製することは、著作権者および出版者の権利侵害になります。

定価はカバーに表示してあります。

©2004 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
Printed in Japan

SE-MOOK
ISBN4-7575-1244-9 C9476 雑誌62011-35

＜ファイナルファンタジーⅨ＞
©2000 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

Illustration/©YOSHITAKA AMANO

FINAL FANTASY is a registered trademark of Square Enix Co.,Ltd.
"アルティマニア" は株式会社スクウェア・エニックスの登録商標です。
"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

本書は2002年に株式会社デジキューブから発行された『ファイナルファンタジーⅨ　アルティマニア』と同内容のものです。

FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

ISBN4-7575-1244-9

C9476 ¥1800E

9784757512443

1929476018007

SQUARE ENIX.

定価：本体1,800円 +税

雑誌 62011-35